Der offizielle NINTENDO64 Spieleberater

Pokémon Snap

POKÉMON FILM

NINTENDO64



Nintendo





Impressum

Herausgeber:	Nintendo of Europe Satoru Shibata
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur:	Patrick Fabri
Redaktionsleitung:	Marcus Menold
Schlussredaktion:	Thomas Rinke
Redaktion:	John D. Kraft, Tim Lemke
Produktionsleitung:	Pia Cordes
Konzept, Design & Satz:	Andrea Amend
Litho:	Art & Print GmbH, Aschaffenburg, Projektleitung: Reiner Herrmann
Levelkarten & Artwork:	Nintendo of America
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim Telefax: 0 60 26/95 03 08 E-Mail: info@nintendo.de
Konsumentenberatung:	01 30/58 06 (Mo.– Fr. 11 – 19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26/94 09 40 (Mo.– Fr. 13 – 19 Uhr)
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 06 62/88 92 15 20 Hotline: 06 62/87 63 48 (Mo.–Fr. 9 – 12 Uhr, Mo./Di./Do.: 13 – 17 Uhr Mi.: 13 – 19.30 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 0 61/3 19 98 20 Hotline: 0 61/3 19 98 36 (Mo.– Fr. 9 – 11 Uhr, 14 – 16 Uhr)
Club Nintendo Online:	http://www.nintendo.de http://www.pokemon.de

Der offizielle Nintendo64 Spieleberater „Pokémon Snap" wird von der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.

Unverbindliche Preisempfehlung:

DM 24,80
ÖS 199,–
SFR 20,–
EUR 12,68

Nintendo

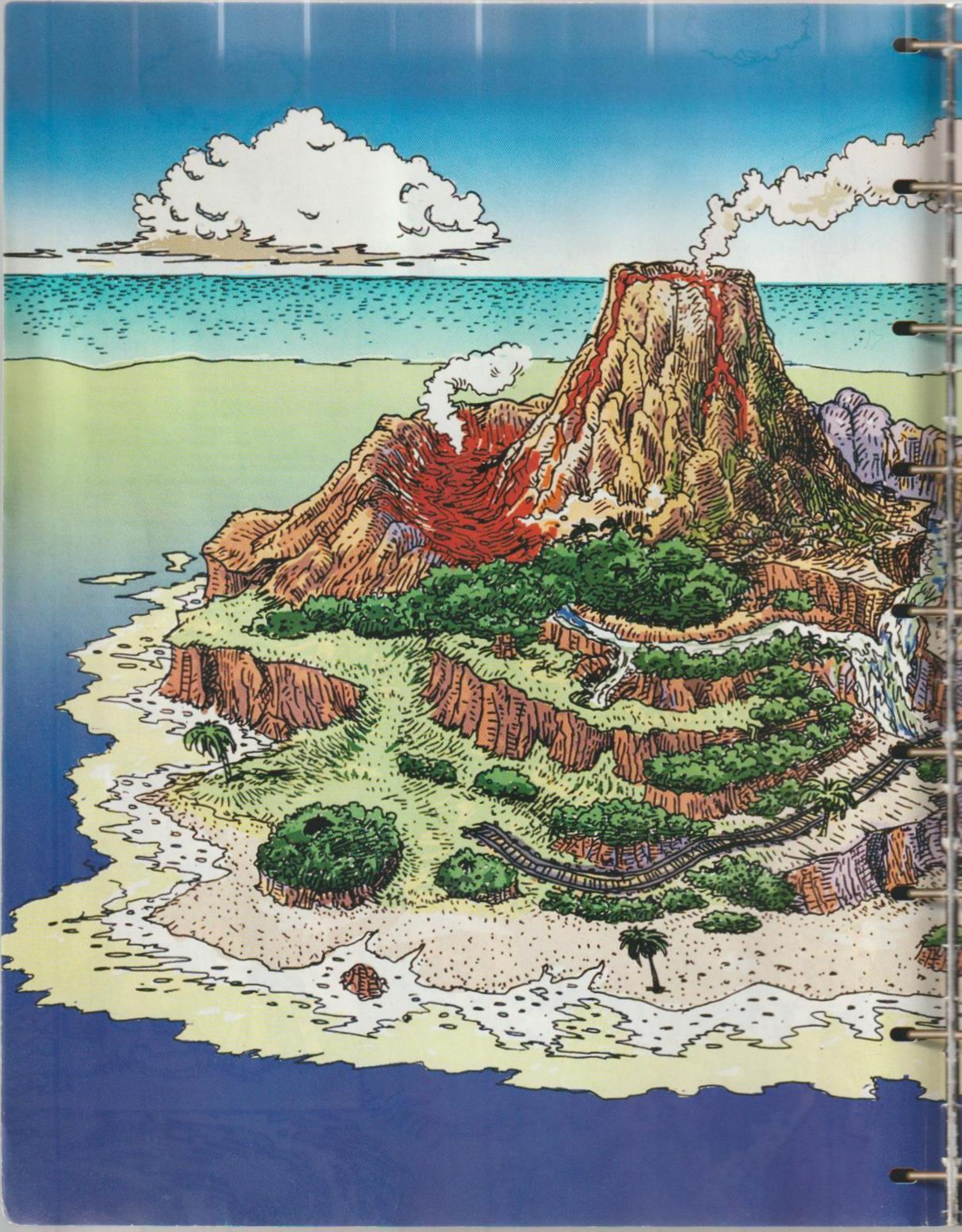
Die ultimative Pokémon Foto-Safari!

Hallo Pokémon-Fans und Hobby-Fotografen,

mein Name ist Todd. Seit meiner frühen Kindheit bin ich ein begeisterter Hobby-Fotograf. Während ich meinem Hobby frönte, um meine Technik noch weiter zu verbessern, wurde jedoch ein Traum wahr!
Der weltberühmte Professor Eich, absoluter Experte auf dem Gebiet der Pokémon, nahm Kontakt zu mir auf. Er bat mich, ihm bei einer spannenden und interessanten Forschungsarbeit – dem Pokémon-Report – zu helfen. Er lud mich ein, ihn in seinem Labor auf der Pokémon-Insel zu besuchen. Auf dieser Insel sollte ich alle dort lebenden Pokémon in ihrem natürlichen Lebensraum fotografieren. Professor Eich wollte diese Bilder dann für den großen Pokémon-Report sammeln und archivieren.
So attraktiv dieser Auftrag auch war, so schwierig gestaltete sich das Unterfangen. Viele der Pokemon waren sehr scheu und ich konnte sie nur mit viel Geduld und Übung ablichten. Außerdem wollte der Professor nur die gelungensten Aufnahmen in den Pokémon-Report aufnehmen!
Nachdem ich mein packendes Foto-Abenteuer nun erfolgreich beendet habe, möchte ich meine vielen Erfahrungen und Fotos auch anderen Pokémon-Fotografen zugänglich machen. Deshalb habe ich in diesem Album alles Wissenswerte über meinen Top-Auftrag gesammelt. Solltet ihr also auch einmal auf der Pokémon-Insel landen und versuchen, möglichst viele der faszinierenden Bewohner zu fotografieren, könnt ihr jederzeit das vorliegende Werk zu Rate ziehen! Ich bin mir sicher, dass ihr ein wenig Unterstützung zu schätzen wisst!
Also, viel Spaß beim Lesen, Erforschen und Fotografieren!

Euer Todd





Inhalt

Allgemeines

Das Abenteuer

Der Pokédex

Specials



Liebe Leser, liebe Pokémon-Fans,

als Professor Eich beschloss, sein Leben dem Studium der Pokémon zu widmen, konnte er noch nicht ahnen, dass er eines Tages die Gelegenheit bekommen würde, die Pokémon in freier Wildbahn zu studieren. Die Pokémon-Insel stellt für den engagierten Wissenschaftler die Gelegenheit dar, die Pokémon in ihrem natürlichen Lebensraum zu beobachten.

Natürlich hat Professor Eich nur wenig Zeit, deshalb hat er sich entschlossen, einen Assistenten zu engagieren. Dieser Assistent ist Todd, in dessen Rolle ihr in Pokémon Snap schlüpfen dürft. Todd ist ein Hobbyfotograf, der es schon weit gebracht hat. Sogar in der Pokémon TV-Serie hatte er schon einige Auftritte! Dank seines besonderen Talents – er ist nahezu ein Profi – ist er der ideale Mitarbeiter für Professor Eich.

Die Aufgabe ist klar: Todd muss die gesamte Insel erkunden und dabei so viele Fotos wie möglich von den Pokémon schießen. Professor Eich wird diese Fotos dann sichten und beurteilen. Je besser ein Foto gelungen ist, desto höher wird die Punktzahl sein, die der Professor vergibt.

Ist es euch gelungen, von allen Pokémon ein Foto aufzunehmen, gibt sich der Professor noch lange nicht zufrieden! Er fordert euch dann heraus, den Challenge-Modus zu spielen. Hier geht es darum, in jedem Level den vorgegebenen Highscore zu überbieten. Keine leichte Aufgabe, doch mit diesem Buch haltet ihr einen grandiosen Führer durch das gesamte Spiel in den Händen. Jede wichtige Stelle wird detailliert beschrieben und jeder noch so kleine Tipp oder Trick verraten. Wer also alles genau wissen möchte und hundertprozentig alles herausfinden will, der ist mit diesem ausführlichen Buch bestens beraten.

So, genug geredet. Nun heißt es: Viel Spaß bei der faszinierendsten Foto-Safari eures Lebens!

Professor Eich

Professor Eich ist unbestritten *der* Experte auf dem Gebiet der Pokémon. Es gibt kaum eine Universität, die ihn nicht schon zu einem Vortrag eingeladen hat, und es gibt kaum ein Ressort im Themenbereich Pokémon, das er nicht schon erforscht hat.





Nachdem Professor Eich viele Bewerbungen von jungen, aufstrebenden Fotografen erhalten hatte, war er von Todds Talenten außerordentlich begeistert. Deshalb hat er ihn auf die Pokémon-Insel eingeladen, damit er mit seinen Fotos Professor Eich hilft, die zeitintensiven Forschungen voranzutreiben. Todds Aufgabe ist es, Pokémon in ihrem natürlichen Lebensraum zu fotografieren, ohne sie mit einem Pokéball einfangen zu müssen.

Todd

Ausgestattet mit einer einmaligen Beobachtungsgabe, enorm schnellen Reflexen, einem guten Auge und einem exzellenten Gespür für die Situation, ist Todd der Top-Kandidat, um Professor Eich bei seinen Forschungen zu unterstützen.

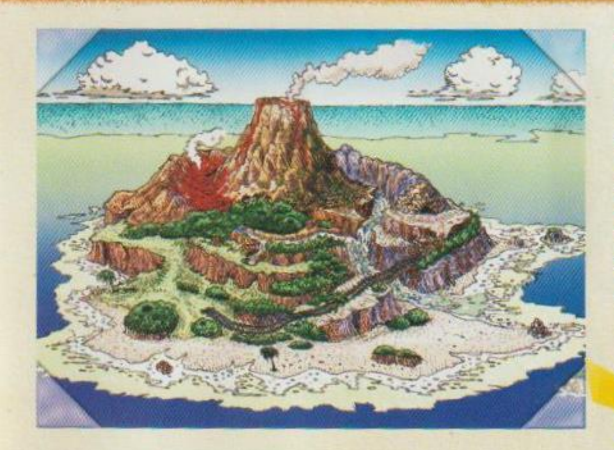
Im Gegensatz zu den Trainern, die Pokémon in Pokébällen einfangen, bevorzugt Todd es, die Pokémon auf Fotografien festzuhalten. Dabei ist er erpicht darauf, keine gestellten Fotos zu schießen. Er liebt es, Pokémon in der freien Natur zu beobachten und zu fotografieren! Todds Bilder sind für Professor Eich eine große Hilfe und vermitteln ihm einen besseren Eindruck vom Verhalten freilebender Pokémon.

Übrigens agiert Todd nicht nur hinter der Kamera, sondern auch davor. Er hatte auch einige Auftritte in der Pokémon Fernsehserie! In Folge 55 „Pokémon-Paparazzi", Folge 56 „Die Feuerprobe" und Folge 57 „Butch und Cassidy" trifft Todd auf Ash, Misty und Rocko und erlebt mit ihnen einige spannende Abenteuer.



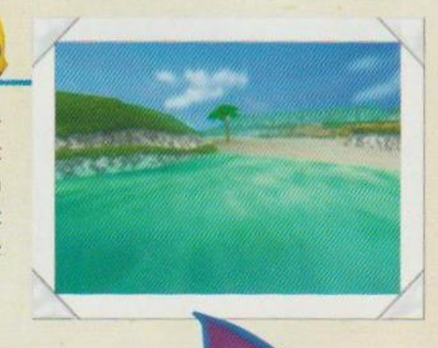


Die Pokémon-Insel



Professor Eich hat sich diese Insel nicht ohne Grund ausgesucht, um hier Forschungen über die Verhaltensweisen der Pokémon in ihrem natürlichen Lebensraum vorzunehmen. Das Eiland eignet sich dazu hervorragend, da die verschiedenen Gebiete die idealen Lebensräume für Pokémon der unterschiedlichsten Typen darstellen. Ob nun reißende Flüsse oder glühend heiße Vulkanregionen – es gibt kaum eine Landschaftsform, die auf der Insel nicht vertreten wäre. Das wirklich Tolle an der Insel ist aber, dass noch kein mit Sonnenmilch eingecremter Tourist sie bisher betreten hat!

Strand



Das karibische Flair dieser Region täuscht nicht: Der Palmenstrand zählt mit zum Schönsten, was die Insel zu bieten hat! Kein Wunder also, dass sich hier auch zahlreiche Pokémon-Arten niedergelassen haben, um die von Menschen noch unberührte Natur zu genießen. Die Sonne strahlt von einem fast wolkenfreien Himmel herab und das gute Wetter animiert die Pokémon zu lustigen, ungezwungenen Aktionen. Selbst Pikachu lässt es sich nicht nehmen, auf einem Surfbrett stehend gute Laune zu verbreiten!

Tunnel

Nach dem sonnigen Strand wirkt der Tunnel noch düsterer als er in Wirklichkeit ist. In dem labyrinthartig angelegten Tunnelsystem steht noch ein altes, marodes Kraftwerk, das unter bestimmten Umständen vielleicht sogar wieder in Betrieb genommen werden kann. Deshalb ist es auch nicht verwunderlich, dass man im Tunnel auf viele Elektro-Pokémon trifft, die sich in Regionen, in denen einst für Hochspannung gesorgt war, sichtlich pudelwohl fühlen!

Vulkan



Der immer noch aktive Vulkan der Pokémon-Insel bietet ein Naturschauspiel der Extraklasse. Überall flimmert die Luft vor Hitze und die brodelnde Lava bringt selbst härtestes Gestein zum Schmelzen. Es ist keine einfache Aufgabe, bei diesen extremen Temperaturen gute Fotos zu machen. Dafür kann man hier jedoch jede Menge Pokémon des Typs Feuer vorfinden, denen die Gluthitze des Vulkans offensichtlich nichts ausmacht. Hoffentlich lehnt sich Todd nicht zu weit aus dem Zero-One-Mobil, denn sonst benötigt er Brandsalbe!





Fluss

Eine Flussfahrt, die ist lustig! Besonders dann, wenn sich im Fluss und am Ufer des Flusses haufenweise Pokémon in traumhaften Posen präsentieren. Gut, dass Professor Eich auch an diese Situation gedacht und das Zero-One-Mobil schwimmfähig konstruiert hat. Da sich viele Pokémon auch im Wasser tummeln, ist es ratsam, ab und zu mal einen Gegenstand hineinzuwerfen. Vielleicht lässt sich damit ja ein seltenes Pokémon hervorlocken...



Höhle

Dunkel und mystisch ist das Ambiente in dieser feuchten Höhle, die Besuchern ein schauriges Frösteln und eine Gänsehaut einjagen kann. Das Auge gewöhnt sich nur sehr langsam an die Dunkelheit und es bedarf schon erstklassiger Beobachtungskünste, um in den schlecht beleuchteten Felsnischen neue Pokémon zu entdecken. Nicht nur die schlechte Sicht erschwert das Fotografieren, sondern auch die Fähigkeit mancher Pokémon, sich zu tarnen. Gut gezielte Räucherbälle können deshalb hier so manches Geheimnis lüften!





Tal

Die steil abfallenden Felswände dieser gewaltigen Schlucht bieten so manchem gut getarnten Pokémon einen Lebensraum nach Maß. Gnadenlos hart wird man im Zero-One-Mobil durchgeschüttelt, wenn man die Wasserfälle hinunterstürzt. Hier noch wackelfreie und vor allem trockene Bilder zu machen, ist sicher nicht einfach. Dennoch lohnt es sich, die Gefahren und Strapazen im Tal auf sich zu nehmen, denn was kann es Schöneres geben, als am Ende der Talfahrt viele neue, sensationelle Errungenschaften für den Report geschossen zu haben?

Farben-Wolke

Nachdem es gelungen ist, die sechs Pokémon-Zeichen der Insel zu fotografieren, öffnet der Professor das Tor zur sagenumwobenen Farben-Wolke. Dieses sonderbare Gebiet begeistert vor allem wegen seiner erstaunlichen Sternformationen am Himmel. Sie erinnern alle an Pokémon und wer bereits exzellente Bilder von Mew (dem Pokémon, das hier lebt) geschossen hat, der sollte sich die Zeit nehmen und alles genau betrachten. Dieser Himmel ist mit Sicherheit an Schönheit kaum noch zu übertreffen!



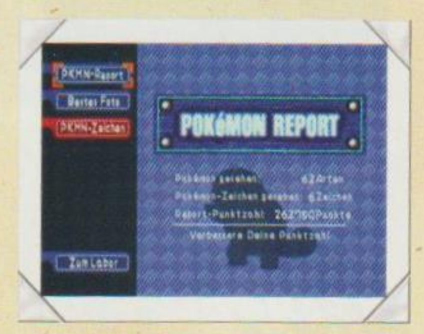
Der Pokémon-Report

Sinnvolle Einrichtung!



Von hier aus geht es direkt zum Pokémon-Report!

In Professor Eichs Labor könnt ihr direkt den Pokémon-Report anwählen. Im Menü des Reports stehen euch eine Vielzahl an Möglichkeiten zur freien Verfügung: Zunächst einmal wird euch eine Auflistung der bereits erzielten Erfolge angezeigt. (Die Anzahl der Pokémon und Pokémon-Zeichen, die ihr bislang fotografiert habt, sowie die Gesamt-Report-Punktzahl, die sich aus den Punkten errechnet, die ihr für die einzelnen Bilder erhalten habt.)



Bereits hier stehen wichtige Informationen!

Die Bilder

Wählt ihr den Pokémon-Report an, gelangt ihr in das entsprechende Menü. Hier sind alle Pokémon-Bilder aufgelistet, die ihr während eures Abenteuers geschossen habt. Bestätigt „Anschauen", um zur Liste zu gelangen. Hier könnt ihr mittels analogem 3D-Joystick das gewünschte Pokémon-Bild anwählen. Auch in diesem Untermenü könnt ihr zwischen den einzelnen Bildern wählen. Gefällt euch eines besonders gut, könnt ihr noch einmal „Anschauen" bestätigen. Nun seht ihr das Bild mit Angaben zur erzielten Punktzahl für Größe, Pose und Technik sowie die eventuell erhaltenen Bonuspunkte.





Alles hat seine Ordnung!

Nachdem ihr eure Bilder angeschaut habt und wieder zur Liste zurückgekehrt seid, könnt ihr die Einträge darin individuell neu anordnen. Die Möglichkeiten sind vielfältig: So könnt ihr die Liste aufsteigend nach Pokémon-Nummern anlegen oder alphabetisch von A bis Z. Oder ihr ordnet die Einträge nach Strecken bzw. erzielten Punkten an. Das ist sehr informativ, und ihr könnt auf einen Blick sehen, welche eurer Fotos die meisten Punkte erzielt haben und welche ihr unter Umständen noch einmal schießen müsst.

Hier wurden die Einträge in der Liste nach der Punktzahl angeordnet!

Bestes Foto

Ganz klar: Hier kann man sich das Foto anschauen, das von Professor Eich am besten bewertet wurde! Auch in diesem Modus könnt ihr detaillierte Informationen zum Foto erhalten. Unter dem Bild ist eine kleine Tabelle zu sehen: Sie gibt Auskunft über die verschiedenen Kategorien und die erzielte Punktzahl. Gelingt es euch, ein noch



besseres Foto zu machen, wird dieses Menü automatisch aktualisiert und das neue Bild gezeigt.



Pokémon-Zeichen



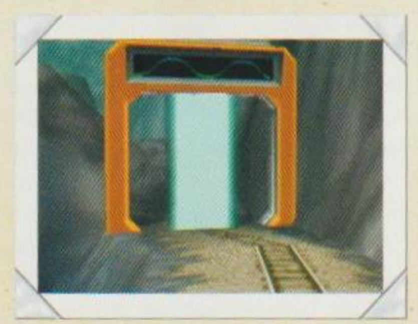
Nicht verzagen, Professor Eich fragen! In diesem Menü werden eure Bilder von den Pokémon-Zeichen gezeigt, so fern ihr sie bereits fotografiert habt! Sobald ihr eines dieser Bilder anwählt, wird es vergrößert dargestellt, damit ihr es genau betrachten könnt. Unter jedem dieser vergrößerten Bilder steht eine Textbox. Hier hat Professor Eich seine Weisheiten niedergeschrieben. Außerdem hat er jedem Pokémon-Zeichen einen Namen gegeben. (Das ist ja auch sein gutes Recht als Professor...)



Das Zero-One-Mobil

Eine gute Erfindung!

Professor Eich, das personifizierte Pokémon-Lexikon, verfügt über viele Talente. Ein Steckenpferd des Professors ist die Entwicklung von Multifunktions-Fahrzeugen! So ist es ihm nach jahrelangen Forschungen und endlosen Experimenten gelungen, ein Mobil herzustellen, das seinesgleichen sucht: Der Professor hat das Zero-One-Mobil konstruiert, um die Pokémon in ihrem natürlichen Lebensraum beobachten zu können, ohne sie zu stören und zu verschrecken. (Das würde nämlich die Forschungsergebnisse verfälschen.)
Lautlos, schadstoffarm und multifunktional, ist das Mobil das fortschrittlichste Fahrzeug, das es derzeit gibt! Den Prototypen dieses futuristischen Vehikels stellt Professor Eich dem Hobbyfotografen Todd zur freien Verfügung. Ein großer Vertrauensbeweis, bedenkt man die enormen Entwicklungskosten dieses geheimen Projekts! Das Verlassen des Zero-One-Mobils während der Fahrt (bzw. während des Flugs) ist nicht möglich. Deshalb ist es ratsam, dass Todd den Umgang mit dem Mobil erlernt, bevor er sich auf Foto-Safari begibt!



Jeweils am Ende einer Fahrt erwartet euch ein großes Zieltor, durch das ihr fahren müsst, um wieder in Professor Eichs Labor zu gelangen.



Habt ihr aber schon vor dem Zieltor euren ganzen Film verschossen und keine Bilder mehr zur Verfügung, geht es ohne Umschweife direkt ins Labor!



Wenn ihr mit dem Zero-One-Mobil gegen ein Hindernis oder ein Pokémon prallt, ist das nicht weiter schlimm. Das Mobil bleibt nur für einige Sekunden stehen. Sobald ihr das Hindernis aus dem Weg geräumt habt oder das Pokémon den Weg wieder freigegeben hat, geht die Fahrt weiter.



Am Anfang bestimmt das Zero-One-Mobil noch das Tempo, mit dem ihr euch fortbewegt. Doch sobald ihr den Dash-Antrieb erhalten habt und das Fahrzeug damit ausgerüstet wurde, könnt ihr die Geschwindigkeit durch Drücken der R-Taste selbst bestimmen.



Zu Lande, ...

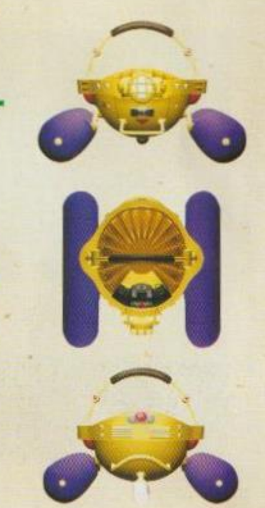




Die mächtigen Reifen des Zero-One-Mobils sind vorzüglich konstruiert. Sie sorgen dafür, dass das Fahrzeug zum Beispiel am Strand nicht im Sand stecken bleibt. Selbst die heiße Magma unter der dünnen Kruste des Vulkangebietes kann es nicht aufhalten! Ein weiterer interessanter Aspekt der Gummibereifung ist die Laufruhe, mit der das Zero-One-Mobil über die Strecken fährt. Somit sind euch wackelfreie Bilder schon fast garantiert...

Ihr dürft nur nicht vor Hektik das große Flattern bekommen, sonst bringen euch selbst die besten Reifen nichts!

... zu Wasser ...



Immer wenn es feucht wird und Todd sich ins Wasser begeben muss, um gute Fotos zu schießen, wird klar, dass das Zero-One-Mobil ein ganz cooles Fahrzeug ist. Mit zwei mächtigen Pontons an den Flanken ausgerüstet, ist es in der Lage, sich über Wasser zu halten. Todd kann seine Bilder schießen, ohne dabei nass zu werden. Sogar der Antrieb funktioniert im Wasser! Todd freut sich darüber besonders, denn dann braucht er nicht zu paddeln oder zu rudern. (Es wäre ja auch sehr umständlich, wenn er gleichzeitig paddeln und fotografieren müsste!)

... und in der Luft!



„Sehr geehrte Passagiere, wir begrüßen Sie an Bord des Zero-One-Mobils. Schnallen Sie sich bitte während des Schwebe-Flugs durch das Höhlen-System gut an. Während des Fluges werden keine Snacks ausgeteilt und auch keine zollfreien Waren angeboten, dafür können Sie aber die schönsten und aufregendsten Fotos aller Zeiten schießen..." Und das ist nicht gelogen, denn dank eines Hovercraft-ähnlichen Antriebs gleitet das Zero-One-Mobil ruhig durch die Luft und offenbart Perspektiven ganz besonderer Art!

Hilfreiche Gegenstände

Todd ist zwar ein Naturtalent im Fotografieren, doch auch er benötigt das eine oder andere technische Mittelchen, um die Pokémon der Insel zu außergewöhnlichen Aktionen zu bewegen oder sie aus ihren Verstecken zu locken. Deshalb stattet Professor Eich ihn mit einigen, bereits im Labor getesteten, hilfreichen Gegenständen aus, sofern Todd die dafür benötigte Punktzahl erreicht hat. Mal sehen, ob diese Gegenstände sich auf der Insel als genauso nützlich erweisen wie in den aufwendigen Labortests!

Pokémon-Nahrung





Welches Pokémon könnte schon solch einem herzhaften Leckerbissen widerstehen? Einige Pokémon reagieren geradezu

Benötigte Punktzahl: 24.000 Punkte

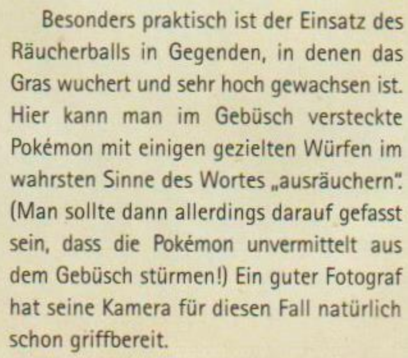
ekstatisch beim Anblick der Nahrung und verhalten sich, als hätten sie seit zwei Wochen nichts mehr gegessen. Diese gierigen Pokémon kann man deshalb auch ganz leicht austricksen, um sie in eine fotografierwürdige Position zu locken.

Manche Pokémon kann man mit der Nahrung auch ganz kontrolliert an einen gewissen Ort locken oder sie vollführen plötzliche, unerwartete Aktionen, die man gleich mit der Kamera einfangen sollte. Wirft man den Schleckermäulchen die



Nahrung direkt an den Körper, kann es sogar sein, dass sie für kurze Zeit benommen sind und für einige Sekunden an der gleichen Stelle verharren. Das ist dann die Gelegenheit, sich ihnen zu nähern. Natürlich kann man mit einem gezielten Wurf auch Pokémon, die dem Objektiv den Rücken zuwenden, dazu verleiten, sich umzudrehen!

Räucherball





Niemand – außer dem Professor selbst – weiß, welche Substanzen die rauchige Mixtur des Räucherballs enthält. Eines ist jedoch gewiss: Ihre Wirkung ist einmalig!

Benötigte Punktzahl: 72.500 Punkte

Besonders praktisch ist der Einsatz des Räucherballs in Gegenden, in denen das Gras wuchert und sehr hoch gewachsen ist. Hier kann man im Gebüsch versteckte Pokémon mit einigen gezielten Würfen im wahrsten Sinne des Wortes „ausräuchern". (Man sollte dann allerdings darauf gefasst sein, dass die Pokémon unvermittelt aus dem Gebüsch stürmen!) Ein guter Fotograf hat seine Kamera für diesen Fall natürlich schon griffbereit.



Es gibt auf der Insel auch Pokémon, die sich gut getarnt haben. Der Einsatz des Räucherballes aber legt jede noch so gute Tarnung frei und ermöglicht dem Fotografen ein tolles Motiv. Also, fackelt nicht lange und werft den Räucherball in jede Ecke. Es lohnt sich bestimmt!

Pokéflöte



Benötigte Punktzahl: 130.000 Punkte

Was ist schon Mozarts Zauberflöte gegen die entzückenden Melodien, die aus der Pokéflöte erklingen? Musik ist die Sprache, die alle lebenden Wesen verstehen, und so erstaunt es nicht, dass auch die Pokémon auf die Klänge der Flöte reagieren. Allerdings legen sie ganz unterschiedliche Reaktionen an den Tag: So gibt es Pokémon, die sofort mit einem Solo-Tänzchen beginnen, andere werden aus ihrem Tiefschlaf geweckt und wieder andere setzen beim Flötenklang ihre speziellen Fähigkeiten ein. Pikachu zum Beispiel entfacht einen mächtigen Donnerblitz, sobald es die Pokéflöte hört!





Drei verschiedene Melodien könnt ihr der Pokéflöte entlocken. Jede hat eine unterschiedliche Wirkung auf die Pokémon und provoziert so auch unterschiedliche Aktionen. Einsetzen könnt ihr die Flöte ganz einfach mittels Drücken des unteren C-Knopfes. Drückt ihr ihn mehrmals, wechselt ihr die Melodie!

Dash-Antrieb

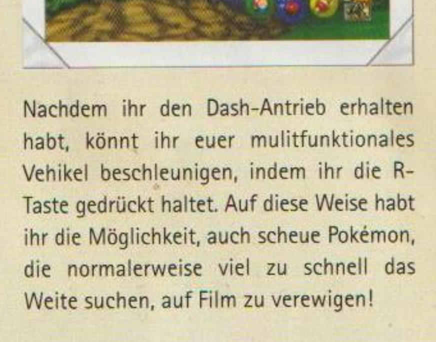


Den Dash-Antrieb erhaltet ihr, nachdem ihr das Tal durchquert und durch den Geheim-Ausgang verlassen habt.

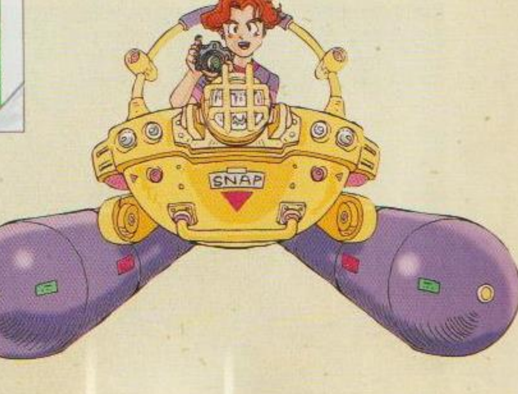


Gemächlich durch die Gegend zu fahren oder durch die Lüfte zu gleiten kann natürlich sehr entspannend sein. Mitunter ist es aber besser, ordentlich Gas zu geben, vor allem, wenn man gerade ein Pokémon fotografieren möchte, das aber plötzlich davon rennt! Abhilfe verspricht hier der Dash-Antrieb für das Zero-One-Mobil, den ihr von Professor Eich erhaltet. Dazu müsst ihr den Professor in der geheimen Strandhütte besuchen. Die erreicht ihr, wenn ihr am Ende eurer Fahrt durch das Tal ein Menki mittels Räucherball auf den Bodenschalter bugsiert. Dadurch wird der Mechanismus des großen Tores aktiviert und ihr könnt den geheimen Ausgang nehmen.





Nachdem ihr den Dash-Antrieb erhalten habt, könnt ihr euer mulitfunktionales Vehikel beschleunigen, indem ihr die R-Taste gedrückt haltet. Auf diese Weise habt ihr die Möglichkeit, auch scheue Pokémon, die normalerweise viel zu schnell das Weite suchen, auf Film zu verewigen!



Alles hat ein Ende?

Professor Eich wäre kein Professor, wenn er nicht die Gabe hätte, alles bis ins kleinste Detail zu planen. Also hat er sich auch eine Strategie zurechtgelegt, wie es gelingen kann, wirklich alle Geheimnisse, alle Pokémon und alle Herausforderungen des Spiels zu meistern. Hier nun einige Tipps und Tricks, die Professor Eich verraten hat, um das Spiel zu 100 Prozent zu lösen!

Der Weg zum Ruhm!



Nachdem ihr alle Level gespielt habt und auch Mew im Level Farben-Wolke ablichten konntet, dürft ihr euch zur Belohnung den ersten Abspann anschauen. Dieser ist nicht all zu schwer zu erreichen. Ein wenig Übung und viele gute Fotos werden euch den Weg zum Finale ebnen. In aller Ruhe könnt ihr euch dann zurücklehnen und den Abspann in voller Länge genießen! Doch ausruhen gilt nicht, denn es warten noch einige Aufgaben auf euch, die es zu lösen gilt!



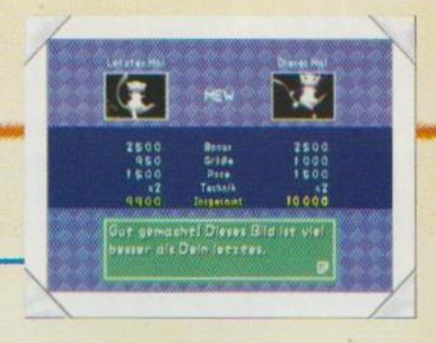
Einer geht noch....

Wer jetzt denkt, das wäre schon alles gewesen, der hat nicht mit Professor Eich und seinem Hang zur absoluten Perfektion gerechnet! Klar, der Professor möchte natürlich den Pokémon-Report vervollständigt wissen. Deshalb schickt er euch, obwohl ihr das Spiel bereits beendet habt, noch einmal auf die Pirsch! Er möchte, dass ihr Fotos von allen Pokémon aufnehmt, die auf der Insel leben. Das heißt, dass im Pokémon-Report insgesamt 63 Pokémon aufgeführt sein müssen. Ist dies bei euch nicht der Fall, dürft ihr wieder das Zero-One-Mobil besteigen und jeden einzelnen Level nach bislang unentdeckten Pokémon absuchen. Habt ihr alle Pokémon gefunden und fotografiert, werdet ihr mit dem zweiten Abspann des Spiels belohnt. Er läuft wie ein Film ab und darin werden die von euch aufgenommenen Fotos gezeigt. Ein wahrhaft erhebendes Gefühl, seine eigenen Bilder im Abspann betrachten zu dürfen!





Das perfekte Bild!





In der Farben-Wolke habt ihr sicher Mew aufgenommen und viele Punkte erhalten. Doch hier, in diesem ganz speziellen Level, kann man DAS Foto überhaupt schießen. Wenn ihr Mew richtig gut fotografiert, winken euch bis zu 10.000 Punkte! Unmöglich? Ganz und gar nicht! Zugegeben, solch ein tolles Foto zu schießen ist nicht ganz einfach, doch mit viel Geduld und noch mehr fotografischem Können wird es euch gelingen. Natürlich wollt ihr nun wissen, wie sich diese fast unglaubliche Punktzahl errechnet. Für den Bonus gibt es 2.500, für die Größe 1.000 und für die Pose 1.500 Punkte. Nun addiert man noch den Verdopplungsbonus für die Technik - und siehe da: Auf dem Konto stehen 10.000 Punkte!



Die Herausforderung

Nachdem ihr ein Bild von Mew gemacht habt und den Abspann genießen konntet, fordert euch Professor Eich zu einer Challenge heraus. Im Challenge-Modus geht es darum, in jedem einzelnen Level die vorgegebene Punktzahl zu überbieten. Nach Beenden eines Levels errechnet der Computer anhand der Fotos eure Punktzahl. Er addiert die Punktzahl aller Fotos, die ihr im entsprechenden Level gemacht



habt, und multipliziert die Summe mit der Anzahl der Pokémon, die ihr fotografiert habt. Die beste Strategie ist, dass ihr in einem Level möglichst viele Pokémon aufnehmt, sie möglichst zentriert und in guten Positionen oder bei besonderen Aktionen fotografiert. Die vorgegebenen Punktzahlen zu übertreffen ist nicht ganz einfach und eine echte Herausforderung. Doch ihr könnt glücklicherweise die einzelnen Level jederzeit wieder betreten und so lange spielen, bis es euch gelungen ist!

Challenge-Punkte

LEVEL	CHALLENGE-PUNKTE	POKéMON	REDAKTIONS-HIGHSCORE
Strand	1.510.000 Punkte	12	2.218.560 Punkte
Tunnel	1.510.000 Punkte	12	1.982.880 Punkte
Vulkan	1.510.000 Punkte	10	1.691.520 Punkte
Fluss	1.510.000 Punkte	12	1.986.660 Punkte
Höhle	1.510.000 Punkte	13	2.041.470 Punkte
Tal	1.510.000 Punkte	13	2.015.000 Punkte
Farben-Wolke	420.000 Punkte	1	483.770 Punkte

Fotografieren für Anfänger...

Egal, ob ihr nun Anfänger oder Profis im Kreise der Fotografen seid: Die richtige Handhabung eures Arbeitsmaterials ist von allergrößter Wichtigkeit! Auf den folgenden Seiten erfahrt ihr die Knopf- und Tasten-Belegungen eures Nintendo64-Controllers. Studiert sie gut – denn wie sagt Professor Eich immer? Perfektion ist erlernbar!

Der Weg zum Ruhm!

Der Gebrauch der Kamera ist relativ einfach, doch es kommt nicht allein auf schnelles Knipsen an. Um wirklich professionelle Fotos schießen zu können, müsst ihr zusätzlich noch einige wichtige Dinge beachten. Da gibt es zum Beispiel die diversen Hilfsmittel, mit denen ihr Pokémon anlocken oder bestimmte Verhaltensweisen provozieren könnt. Der Einsatz dieser Gegenstände sollte euch also auch in kniffligen Situationen ganz locke von der Hand gehen. Und vor allem dürft ihr eines nicht vergessen: Die Hauptmerkmale eines professionellen Fotografen sind sein Gespür für den richtigen Augenblick, seine ausgeprägte Beobachtungsgabe und die Fähigkeit, mit den Augen Dinge zu sehen, die nicht offensichtlich sind...



Analoger 3D-Joystick

Rundum-Blick

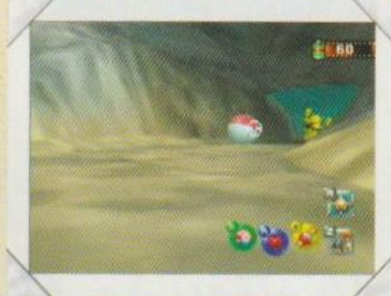
Dank des analogen 3D-Joysticks könnt ihr den Kamerawinkel horizontal um 360 Grad drehen, in dem ihr ihn nach links oder rechts bewegt. Drückt ihr den analogen 3D-Joystick nach oben oder unten, könnt ihr den Winkel zusätzlich noch in der Vertikalen verändern. Dies erlaubt euch einen echten Rundum-Blick! Diese Aktion eignet sich besonders zum Verfolgen beweglicher Objekte – vor allem bei den sehr quirligen Pokémon.





Z-Trigger

... und es hat Zoom gemacht!





Drückt ihr den Z-Trigger eures Controllers, wird das ganze Geschehen herangezoomt und ihr könnt euch die Motive in vergrößerter Form anschauen. Je größer ein Pokémon auf dem Foto zu sehen ist, desto höher wird auch die Bewertung des Bildes durch Professor Eich ausfallen. Der Professor bewertet Fotos mit großen Motiven natürlich besser als Fotos von Pokémon, die so klein sind, dass man gar nichts erkennt! Also geht nah an die Motive heran und sammelt fleißig Punkte!



... und Profis!

C-Knöpfe

Aus allen Winkeln!





Den linken, den rechten und den oberen C-Knopf könnt ihr benutzen, um ruckartig den Blickwinkel zu ändern. In 90 Grad-Schritten bewegt sich die Kamera auf diese Weise nach links, rechts oder vorn. Drückt ihr den oberen C-Knopf, wird der Winkel der Kamera sofort wieder nach vorn ausgerichtet. Blickt ab und zu auch mal nach hinten: Am Strand z.B. könnt ihr auf diese Weise gleich zu Beginn tolle Fotos von den Taubsis schießen!

Z-Trigger und A-Knopf

Bitte lächeln



Ist es euch gelungen, ein tolles Motiv zu finden, dann könnt ihr zum finalen Akt schreiten: Schießt ein Foto! Drückt dazu den Z-Trigger, haltet ihn gedrückt und fixiert das Motiv. Durch Drücken des A-Knopfs betätigt ihr den Auslöser – und schon ist das Bild im Kasten!

Die Gegenstände



Pokémon-Nahrung

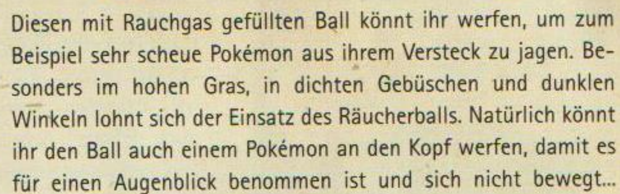


Einige Pokémon reagieren überaus erfreut, sobald sie die leckere Pokémon-Nahrung erspähen. Manche lassen sich sogar zu tollen Aktionen hinreißen, die dann für Extra-Punkte sorgen. Gezielt eingesetzt, kann die Pokémon-Nahrung sogar als Köder dienen, denn hungrige Pokémon werden der Nahrung nachlaufen, wenn ihr sie auswerft.



Räucherball





Diesen mit Rauchgas gefüllten Ball könnt ihr werfen, um zum Beispiel sehr scheue Pokémon aus ihrem Versteck zu jagen. Besonders im hohen Gras, in dichten Gebüschen und dunklen Winkeln lohnt sich der Einsatz des Räucherballs. Natürlich könnt ihr den Ball auch einem Pokémon an den Kopf werfen, damit es für einen Augenblick benommen ist und sich nicht bewegt...



Pokéflöte



Abhängig vom Geschmack des jeweiligen Pokémon können die drei Melodien, die aus der Flöte erklingen, unterschiedliche Reaktionen hervorrufen. So fangen manche Pokémon z.B. an zu tanzen, andere lösen beim Klang der Flöte Gewitterblitze aus und wieder andere werden gar aus einem tiefen Schlaf geweckt! Wenn ihr von einer Melodie zur nächsten wechseln möchtet, drückt ihr einfach nochmals den unteren C-Knopf.



Dash-Antrieb



Durch das Drücken der R-Taste löst ihr den Dash-Antrieb aus. Dies bewirkt, dass der Motor eures futuristischen Multifunktions-Vehikels beschleunigt und ihr mit nahezu doppelter Geschwindigkeit durch die Gebiete der Pokémon-Insel düsen könnt. Besonders bei der Verfolgung schneller Pokémon ist der Dash-Antrieb ein großer Vorteil!

Qualitätsfotos

Auf den folgenden Seiten wollen wir euch mit den Kriterien vertraut machen, nach denen Professor Eich eure Bilder bewertet. Wer genau weiß, worauf es beim Fotografieren der Pokémon ankommt, der ist dem Ziel, ein Meisterfotograf zu werden, schon einen Schritt näher. Auch die Tipps und Tricks solltet ihr euch genau durchlesen. Denn auch wenn ihr glaubt, schon perfekt mit der Kamera umgehen zu können, denkt an die Worte von Professor Eich: „Das ganze Leben ist ein Lernprozess!"

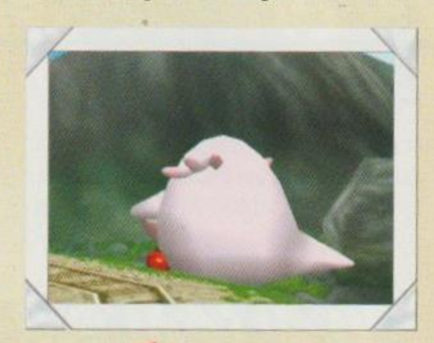
Die richtige Größe

Natürlich empfiehlt Professor Eich, sich möglichst nahe an die diversen Pokémon heran zu pirschen. Dies erreicht man entweder durch geschicktes Manövrieren des Zero-One-Mobils, oder man lockt die Pokémon mit einem der Gegenstände möglichst nahe vor die Linse.





Ihr solltet aber unbedingt bedenken, dass ein Pokémon auch zu nahe sein kann! Befindet es sich zum Beispiel so dicht vor dem Objektiv, dass nur noch einzelne Körperteile des Pokémon zu erkennen sind, dann gibt es ganz klar Punktabzüge. Besser ist also, wenn man nicht nur Körperteile, sondern ein Pokémon (oder sogar eine Gruppe) im Ganzen ablichten kann – und dies dann natürlich so groß wie möglich!



Eindrucksvolle Posen



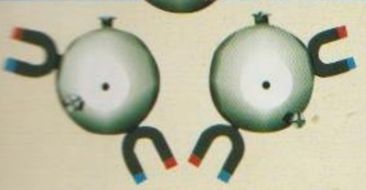
Außer all dem technischen Drumherum muss man bei einem guten Foto natürlich noch andere Dinge beachten. Zum einen braucht man ein geeignetes Model und zum anderen sollte das Model dann auch noch in einer interessanten Pose abgelichtet werden. Für tolle Posen gibt es bei Pokémon Snap selbstverständlich auch Punkte! Grundsätzlich gilt: Besser von vorn als von der Seite oder von hinten





fotografieren! Bei sehr schlanken Pokémon ist es allerdings besser, sie von der Seite zu fotografieren. Bei Gallopa zum Beispiel handelt es sich um ein solches Pokémon: Fotografiert ihr Gallopa im Profil, kann man auf dem Bild die beeindruckende Feuermähne und den imposanten, brennenden Schweif erkennen. Für ein solches Foto würde Professor Eich sicher eine ganze Menge Punkte vergeben, wetten?

Fotografier-Technik für Profis



Einen coolen Bonus, der eure Punktzahl verdoppelt, erhaltet ihr, wenn es euch gelingt, ein Pokémon zu fotografieren, das sich genau in der Mitte des Bildes befindet. Am einfachsten ist dies, wenn ihr auf den Sucher eurer Kamera achtet, der (nachdem ihr an ein Motiv herangezoomt habt) rot aufleuchtet, wenn sich ein Pokémon in der optimalen Position befindet. Das ist der günstigste Augenblick, um ein Foto zu schießen. Natürlich bestätigt die Ausnahme wieder mal die Regel – Magneton zum Beispiel: Bei diesem aus drei Magnetilos bestehenden Pokémon müsst ihr genau den leeren Raum zwischen den Dreien





anvisieren. Nur dann befindet sich das Pokémon wirklich in der Mitte und ihr erhaltet dafür einen ordentlichen Bonus!

Gleiche Pokémon

Ein einzelnes Pokémon richtig zu fotografieren, bringt schon ordentlich Punkte ein. Wem das aber noch nicht reicht und wer auf der Suche nach dem absoluten Highscore ist, der sollte versuchen, mehrere gleiche Pokémon auf einem Bild unterzubringen. Dabei müsst ihr alle vorher angesprochenen Regeln beachten und das Pokémon in der richtigen Größe und Pose abbilden. Befinden sich jetzt noch weitere Pokémon der gleichen Art im Bild (entweder seitlich des Zielobjekts oder im Hintergrund), dann gibt es Extrapunkte von Professor Eich. (Die zusätzlich im Bild befindlichen Pokémon werden natürlich auch nach ihrer Größe beurteilt!)





Spezielle Aktionen



Ein Pokémon aufzunehmen ist einfach. Ein Pokémon zu fotografieren, das sich außergewöhnlich verhält und ein wenig aus der Reihe tanzt, ist dagegen schon schwieriger. (Noch schwerer ist es, wenn sich gleich eine ganze Gruppe anders als üblich verhalten soll...) Zu diesem Zweck muss man sie provozieren: Hierzu setzt man den Räucherball, die Pokémon-Nahrung oder die Melodien aus der Pokéflöte ein, um die Pokémon aus der Reserve zu locken. Dann kann man sie beim Tanzen, Essen, Kämpfen, Brüllen oder glücklich in die Lüfte springend beobachten. Die so durch äußere Reize motivierten Pokémon solltet ihr auf jeden Fall aufnehmen! Denn jede Aktion, die vom herkömmlichen Verhalten abweicht, wird von Professor Eich mit einem großen Batzen von Extrapunkten belohnt.





Fotoserie

Viele Pokémon, besonders die kleineren, sind extrem schnell! Damit man ein tolles Foto von ihnen schießen kann, muss man entweder über hellseherische Kräfte verfügen oder schnell wie der Blitz sein! Ein Mittel, um dennoch gute Bilder zu erhalten, ist, eine ganze Serie zu schießen. Sobald das entsprechende Pokémon auftaucht, müsst ihr auf den Auslöser drücken. Lasst das Pokémon dabei nicht aus den Augen und verfolgt es mit dem Sucher, während ihr ständig den Auslöser betätigt. Auf diese Weise erhaltet ihr eine ganze Bilderserie, aus der ihr euch dann nach der Entwicklung in Professor Eichs Labor das beste Bild heraussuchen könnt.



Aus all den Bildern einer Serie könnt ihr euch das Schönste und Gelungenste herauspicken und zur Beurteilung an Professor Eich geben!





Checkliste

Zusammenfassend haben wir noch einmal alle Punkte aufgeführt, die nötig sind, damit aus einem normalen Foto ein Spitzenbild wird, das Professor Eich mit der Höchstpunktzahl belohnt!



1. Größe
   - Pokémon möglichst groß aufnehmen!
   - Keine einzelnen Teile, sondern das Pokémon als Ganzes fotografieren!
   - Nahe ans Motiv herangehen!
2. Pose
   - Imposante Pose des Pokémon!
   - Schmale Pokémon im Profil aufnehmen!
3. Technik
   - Erst fotografieren, wenn sich das Pokémon in der Mitte des Bildes befindet!
   - Auf den automatischen Sucher der Kamera achten: Wenn er rot aufblinkt, dann den Auslöser betätigen!
4. x Bonus
   - Mehrere Pokémon der gleichen Art auf einem Bild festhalten!
   - Auch bei den zusätzlichen Pokémon zählt die Größe!
5. Aktionen
   - Pokémon mit Hilfe von Gegenständen zu außergewöhnlichen Aktionen provozieren!
   - Alles Mögliche und Unmögliche ausprobieren!
6. Fotoserie
   - Pokémon fixieren und mehrmals hintereinander den Auslöser betätigen!
   - Nie das Pokémon aus den Augen verlieren!
   - Das schönste Foto aus der Serie wählen und Professor Eich präsentieren!

Das Pokémon-Album

Bei deiner Foto-Safari wird es häufiger vorkommen, dass du Fotos schießt, die zwar besonders lustig oder außergewöhnlich sind, aber wenig Punkte einbringen und deshalb nicht für den Pokémon-Report geeignet sind. Genau für solche Schnappschüsse ist das Pokémon-Album gedacht! Darin kannst du deine Lieblingsfotos sammeln, archivieren und mit einem Kommentar versehen. Das Pokémon-Album ist dein ganz persönlicher Reisebericht! Selbst wenn du deinen Auftrag erledigt hast, kannst du die Bilder immer wieder in Ruhe betrachten und dich an die schöne Zeit auf der Pokémon-Insel erinnern!

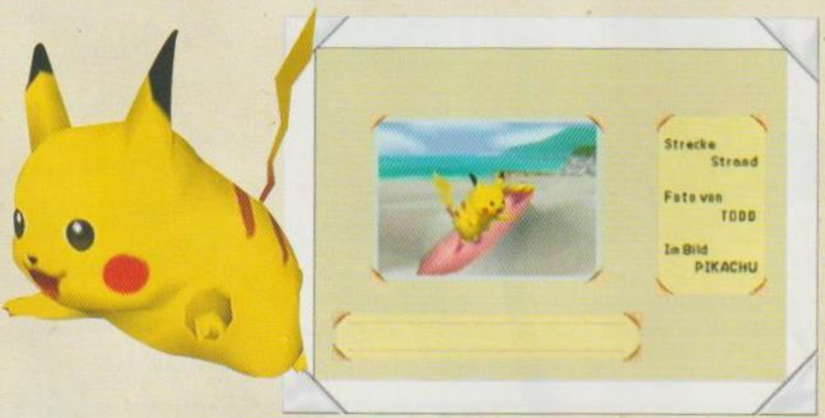






Ein persönliches Foto-Tagebuch

Auf der Pokémon-Insel könnt ihr 63 verschiedene Pokémon und sechs Pokémon-Zeichen entdecken, um sie im Pokémon-Report zu speichern. Allerdings habt ihr nur Platz für jeweils ein Bild – üblicherweise das Höchstbewertete. Was aber tun, wenn ihr von einem Pokémon zwei oder mehr spektakuläre Schnappschüsse gemacht habt und euch nicht entscheiden könnt, welches euch besser gefällt? Das Pokémon-Album ist die Lösung! Hier könnt ihr bis zu 60 Fotos speichern und beliebig anordnen. Wie in einem richtigen Fotoalbum könnt ihr die Bilder mit Kommentaren versehen, damit auch eure Freunde wissen, warum ihr euch für ein bestimmtes Bild entschieden habt. Die Strecke, auf der das Foto geschossen wurde, der Name des Fotografen und der Name des abgebildeten Pokémon werden automatisch mitgespeichert!





Bilder über Bilder!



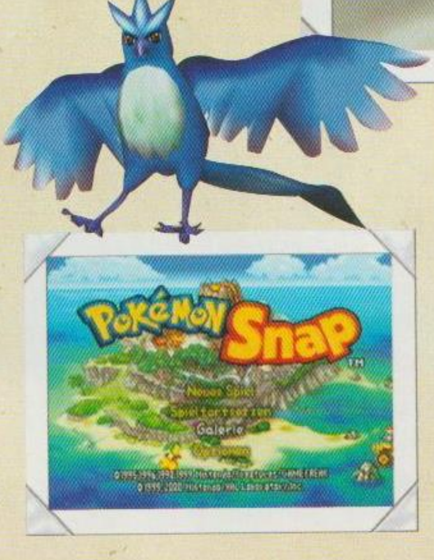


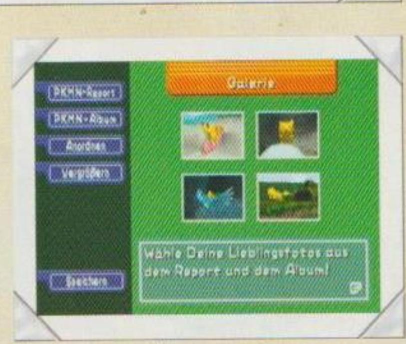
Viele Pokémon lassen sich durch die drei verschiedenen Hilfsmittel (Pokémon-Nahrung, Räucherball und Pokéflöte) zu unterschiedlichen Posen hinreißen. Aber es wäre doch schade, wenn diese Bilder für immer verloren wären, weil im Pokémon-Report nur jeweils ein Bild von jedem Pokémon Platz findet! Die Lösung ist das Pokémon-Album: Hier trefft allein ihr die Auswahl! Ob Landschaftsbilder, kuriose Fun-Shots oder die begehrten Bonus-Bilder (**siehe Seiten 28–33**): Im Pokémon-Album findet sich meistens noch ein Plätzchen für eure Lieblingsaufnahmen! Dadurch könnt ihr ganz sicher sein, dass ihr auch alle spektakulären „Snaps" verewigt habt! (Natürlich könnt ihr Bilder wieder löschen, wenn ihr ein besseres Motiv eingefangen habt!)

Die Galerie

Nur die Besten!

Ein weiteres spektakuläres Feature ist die Galerie: Ihr habt die Möglichkeit, vier eurer Fotos in den Galerie-Modus zu laden, und sie euch als bildschirmfüllende Portraits in allen Einzelheiten zu betrachten! Dabei könnt ihr wählen, ob ihr Fotos aus dem Pokémon-Report oder dem Pokémon-Album in die Galerie aufnehmen wollt. Die exklusive Galerie ist also euer persönliches Foto-Museum, in dem die absoluten Highlights eurer Fotografier-Kunst einen Ehrenplatz bekommen. Auch wenn ihr eure Freunde mit hochauflösenden, großformatigen Spitzenfotos ohne Bildschirmtext beeindrucken wollt, solltet ihr die Galerie aufsuchen. Einen angemesseneren Platz für eure besten Schnappschüsse gibt es einfach nicht!







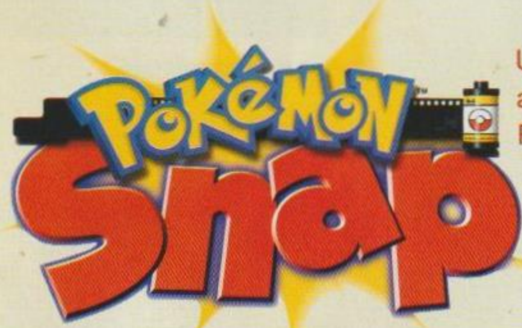
The Making of Pokémon Snap

Um euch einen Einblick in die umfangreiche Arbeit eines Videospiel-Entwicklerteams zu geben, sind auf diesen Seiten exklusiv einige frühe Skizzen zu Pokémon Snap abgebildet, die man sonst eigentlich gar nicht zu Gesicht bekommt! Vor dem eigentlichen Programmieren werden etliche solcher Zeichnungen – auch „Scribbles" genannt – von den Designern angefertigt. Erst nach dieser Phase der Ideenfindung legt sich das Team auf ein bestimmtes Leveldesign fest, welches dann von den Programmierern umgesetzt wird. Interessant ist dabei, dass man verfolgen kann, welche Ansätze wieder verworfen wurden und welche Studien letztlich im Spiel Verwendung fanden!





Interview



Um euch mit weiteren Details zum neuesten Pokémon-Kracher auf dem Nintendo64 zu versorgen, hat die Club Nintendo-Redaktion keine Kosten und Mühen gescheut: Wir sprachen mit Yoichi Yamamoto, seinerzeit Projektleiter des japanischen Entwicklerteams *Jack and Beans*, welchem wir Pokémon Snap zu verdanken haben.

»» CLUB NINTENDO:

Zuerst einmal „Herzlichen Glückwunsch" zur Verleihung des *Interactive Achievement Awards*, der auch dieses Jahr wieder von der *Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS)* auf der E3 in Los Angeles verliehen wurde. Pokémon Snap wurde dort als bester Konsolen-Titel in der Kategorie „Kinder/Familien-Spiel des Jahres" ausgezeichnet. Haben Sie diesen Erfolg erwartet oder waren Sie von der Entscheidung der Jury überrascht? Haben Sie die typischen „Durchschnittseltern" bei der Konzeption des Spieles mit einbezogen?

YOICHI YAMAMOTO: ««

Vielen Dank! Für mein Team und mich kam diese Preisverleihung vollkommen unerwartet. (Eigentlich erreichten uns die Nachricht von der Nominierung und das Ergebnis zur gleichen Zeit!) Wir wussten zwar, dass die Fachpresse das Spiel durchweg positiv bewertet hatte und auch die japanischen und amerikanischen Verkaufszahlen waren gut, dennoch waren wir natürlich freudig überrascht.

Wir wollten tatsächlich ein Spiel entwickeln, in dem Eltern und Kinder gleichermaßen und auch gemeinsam in die Spielwelt eintauchen können. Pokémon Snap *bietet für jeden Spieler, unabhängig von Alter und Geschlecht, einfach eine Menge Spielspaß! Vielleicht wurde dieser Punkt bei der Entscheidung besonders berücksichtigt.*

»» CN:

Beschreiben Sie doch bitte einmal das Entwicklerteam! Im Spiel nennt sich Ihr Team „Jack and Beans". Was ist die Geschichte dieses Teams? Haben Sie vor Pokémon Snap schon andere Spiele entwickelt oder war die originelle Foto-Safari Ihr erstes Projekt?

YY: ««

„Jack and Beans" setzt sich aus Programmierern, Grafik-Designern, Sound-Designern und Spiel-Designern zusammen, die alle vor Pokémon Snap *in verschiedenen Firmen mit unterschiedlichen Projekten beschäftigt waren. (Manche davon übrigens außerhalb des Spielesektors.) Diese Menschen haben sich unter dem Namen „Jack and Beans" zusammengefunden, um ein völlig neuartiges Spiel für das Nintendo64 zu entwickeln. Es war also eine einzigartige Zusammensetzung und* Pokémon Snap *war das erste Spiel, dass wir gemeinsam entwickelt haben! Durch diese Neuformierung war es am Anfang natürlich nicht gerade einfach für uns: Jeder Beteiligte hatte eigene Ideen und Vorstellungen, was das Design und die Spielidee betraf. Andererseits entstand durch die Schwierigkeiten und die ungewohnte Situation auch eine Begeisterung, die ich so noch nicht erlebt habe. Wir wurden zu einer richtig eingeschworenen Gemeinschaft: das Miteinander war eindeutig wichtiger als die Leistungen des Einzelnen!*

»» CN:

Pokémon Snap beinhaltet, genauso wie die japanische Version von Pokémon Stadium, nur eine bestimmte Auswahl von Pokémon. Was war der Grund dafür, nicht alle Pokémon in das Spiel aufzunehmen? Wer hat entschieden, welche Pokémon im Spiel auftauchen (und warum ausgerechnet diese Pokémon)?

YY: ««

Es gab hauptsächlich zwei Gründe dafür, nicht alle 150 Pokémon der Blauen und Roten Edition in das Spiel zu importieren. Zum einen fehlte uns einfach die Zeit und zum anderen gab es natürlich auch Limitationen technischer Natur. Um alle unsere Wünsche umzusetzen, hätten wir eigentlich ein völlig neues Speichermedium erfinden müssen! So wollten wir zu Beginn des Projekts natürlich alle Pokémon umsetzen. Weiterhin wollten wir es dem Spieler ermöglichen, bis zu 1000 verschiedene Bilder abzuspeichern. (Lacht!) Wir stellten allerdings sehr schnell fest, dass das völlig unmöglich war! Es mussten bei jedem einzelnen Pokémon einfach zu viele Details berücksichtigt werden, um die Atmosphäre der Insel richtig einzufangen. Die finalen 63 Pokémon wurden im Team ausgewählt. Wir wollten eine gesunde Mischung bezüglich Typ, Aufenthaltsort und Eignung als „Fotomodell" realisieren. Ich denke, dass ist uns recht gut gelungen!





»» CN:

Allerdings! Zu etwas anderem: Man könnte das Spielprinzip von **Pokémon Snap** als „Leicht zu besiegen – schwierig zu meistern!" bezeichnen. Ist das ein bevorzugtes Konzept Ihres Teams? Und wenn ja: Was sind die Vorteile einer solchen Auffassung vom Gameplay?

YY: ««

Genau so ist es! Die Spielsteuerung und das Gameplay sind für jeden Spielertyp auf Anhieb zu durchschauen. Wir wollten dem Spieler ermöglichen, Bilder zu schiessen, die ihm am besten gefallen und an denen er den meisten Spaß hat. Letztlich wird man seinen Freunden nur seine persönlichen Lieblingsbilder (und nicht die von Professor Eich) zeigen! Wir haben sogar einen Wettbewerb veranstaltet, bei dem wir Bilder zu Gesicht bekamen, von denen selbst die Programmierer nicht wussten, wie sie geknipst werden konnten. Wir freuen uns darüber, dass der Spieler mit **Pokémon Snap** *seine ganz persönlichen Foto-Fantasien realisieren kann. Das macht einen großen Teil der Langzeitmotivation von* **Pokémon Snap** *aus!*

»» CN:

Wie haben Sie die Challenge-Punkte des Spiels festgelegt? Welche Spieler haben Sie beobachtet, um zu beurteilen, wieviel Punkte überhaupt machbar sind? Haben Sie Untersuchungen mit dem „Durchschnittsspieler von der Straße" durchgeführt?

YY: ««

Die Challenge-Punkte waren als Anreiz für den Spieler, der den Pokémon-Report vervollständigt hat, gedacht. Um die genaue Challenge-Punktzahl festzulegen, haben wir zuerst unsere eigenen Punktzahlen mit denen von Nintendo und unserem Debug-Team verglichen. Dabei mussten wir feststellen, dass es doch sehr unterschiedliche Ergebnisse gab. Deshalb haben wir häufiger Schulkinder eingeladen, um einen guten Anhaltspunkt für die Höhe der Challenge-Punkte zu bekommen.

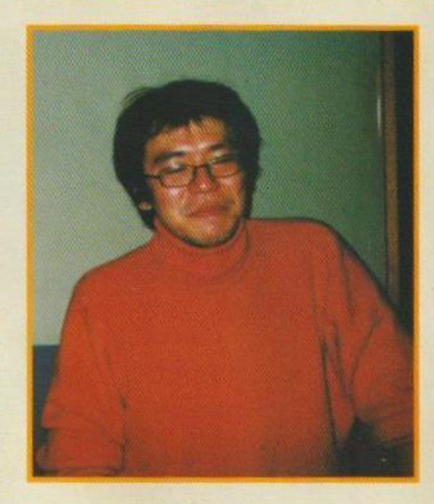
»» CN:

Gibt es ein Limit bezüglich der Bonus-Punkte, die man für die Abbildung von mehreren Pokémon der gleichen Art erlangen kann?

YY: ««

Eigentlich gibt es keine programmierte Höchstgrenze im Spiel. Das Entscheidende ist jedoch die Balance zwischem dem eigentlichen Fotoobjekt und seinen Begleitern. Die bestmöglichen Größen-Punkte für ein einzelnes Pokémon sind 1.000!





»» CN:

Um langsam zum Ende zu kommen: Gibt es vielleicht noch eine Anmerkung zu **Pokémon Snap**, die Sie unseren Lesern mitteilen wollen?

YY: ««

Wie ich bereits angedeutet habe, wollten wir dem Spieler über das eigentliche, festgelegte Spielende hinaus Freude bereiten. Wenn ihr also eure persönlichen Ziele und Herausforderungen gefunden habt, steigert sich der Spielspaß nochmal um ein Vielfaches. Die besten Fotos sind letzten Endes nicht diejenigen, die Professor Eich gut bewertet, sondern solche, die ihr am „coolsten" findet. Wenn jeder Spieler sein persönliches Lieblingsfoto gefunden hat, war unsere Arbeit ein Erfolg! Und wenn ihr Spaß am fotografieren habt, solltet ihr es auch mal in der richtigen Natur probieren. Ich bin mir sicher, dass ihr die Welt durch den Kamerasucher in einem anderen Licht seht!

»» CN:

Wir bedanken uns für dieses Gespräch!

(Das Interview führten Patrick R. Fabri und Tim Lemke. Herzlichen Dank an Miyuki Sennik fürs dolmetschen!)

Todds Bonus-Bilder

Mann, da habe ich mir noch einmal den Pokémon-Report angesehen und festgestellt, dass ich während meiner Reise jede Menge Bonus-Bilder geschossen habe. Ich war ganz erstaunt, dass es so viele waren! Damit ich all diese abenteuerlichen Bilder nicht vergesse, habe ich mir aufgeschrieben, was alles passiert ist, als ich sie fotografiert habe. Auch die zusätzlichen Bonus-Punkte, die ich jeweils für die einzelnen Fotos erhielt, habe ich mir notiert. Vielleicht sind diese Notizen ja später einmal für jemanden hilfreich. Man kann nie wissen!

Surfer-Pikachu / Strand

Gleich zu Beginn des Strands hatte ich ein Pikachu entdeckt. Natürlich habe ich die Kamera sofort gezückt, doch irgendwie hatte ich die Idee, ein wenig Pokémon-Nahrung in Pikachus Richtung zu werfen. Das putzige Pokémon hat sich dann auch gleich darauf gestürzt. Als ich dann noch das Surfbrett entdeckte, habe ich so lange Pokémon-Nahrung hingeworfen, bis Pikachu sich auf das Brett locken ließ. In dieser Position habe ich dann das Foto geschossen. Professor Eich war begeistert und hat mir viele Punkte dafür gegeben!





Bonus: 1.000





Bonus: 1.300

Pikachu auf einem Stamm / Strand

Gemütlich bin ich am Strand weiter gefahren, als ich plötzlich bemerkte, dass es im Gebüsch verdächtig raschelte. „Da muss man nachforschen," dachte ich mir und begann Räucherbälle zu werfen. Das zeigte Wirkung, denn außer einem sichtlich aufgebrachten Sichlor liefen noch zwei Pikachus aus dem hohen Gras heraus! Die beiden flüchteten sich auf die Holzstämme. Da habe ich sofort die Pokéflöte gezückt und ein munteres Liedchen gespielt. Das hatte zur Folge, dass die Pikachus ihre Donnerblitz-Attacke einsetzten! Ein tolles Foto ist das geworden, zumal sich gleich zwei Pikachus im Bild befanden!



Taubsis Windstoß-Attacke / Strand

Kurz bevor ich das Ende des Strands erreicht hatte, sah ich ein Mauzi. Dieses freche Kerlchen versuchte doch tatsächlich, sich an ein Taubsi-Nest heranzupirschen, um die Eier zu rauben. Da hatte es die Rechnung aber ohne den Wirt gemacht, denn plötzlich kamen zwei wütende Taubsis im Sturzflug angesaust. Sie fackelten nicht lange und entfachten einen verheerenden Wirbelwind! Zusätzlich versuchten sie laut schreiend, das Mauzi zu vertreiben. Glücklicherweise hatte ich die Kamera griffbereit, und so gelang es mir, von diesem seltenen Schauspiel tolle Bilder zu machen!

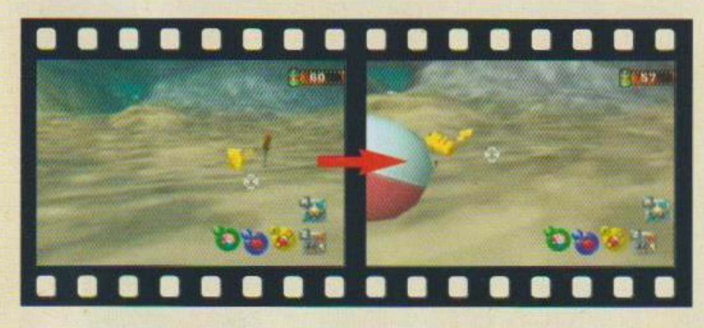




Bonus: 500

Pikachu auf einem Ball / Tunnel

Am Tunneleingang fand ich ein drolliges Pikachu. Es sah schon so aus, als wäre es besonders unternehmungslustig. Deshalb warf ich auf gut Glück etwas Pokémon-Nahrung hin, um zu sehen, wie es reagieren würde. Leider hat sich dabei nichts getan! Dann habe ich, angefangen es zu fotografieren. Bei jedem Bild, das ich schoss, rannte Pikachu ein Stück davon. So lockte ich es in die Nähe des ersten rollenden Lektrobals. Was dann geschah, erstaunte mich doch sehr. Das Pikachu hüpfte auf das Lektrobal und balancierte auf diesem Pokémon – ganz wie ein Seehund im Zirkus auf seinem Ball! Klick... Klick... Im Nu hatte ich die Bilder im Kasten! Professor Eich war begeistert und lobte mich sehr...





Bonus: 600



Kämpfer-Magmar / Vulkan

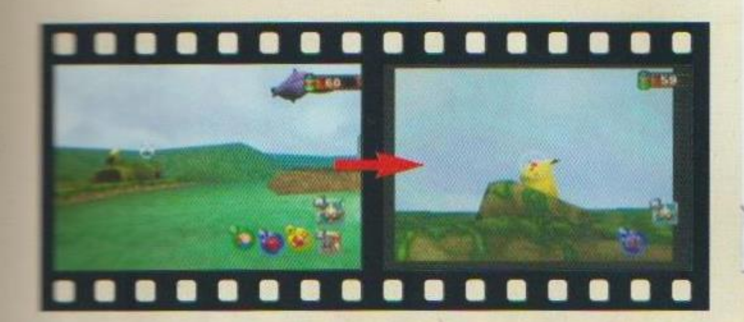
Kurz nachdem ich das Ei des Lavados in die Lava befördert hatte, entdeckte ich auf einem Felsplateau zwei Magmars. Irgendwie fühlte ich, dass gleich etwas passieren würde. Also warf ich den beiden Magmars etwas Pokémon-Nahrung zu. Was dann geschah, war schier unglaublich: Die Magmars begannen, miteinander zu kämpfen und spuckten sich gegenseitig mit wahren Feuerfontänen an. Nie hätte ich davon zu träumen gewagt, eines Tages Zeuge eines solchen Spektakels werden zu dürfen! Zum Glück hatte ich die Kamera im Anschlag und konnte genau im richtigen Augenblick viele Fotos machen!





Bonus: 800

Flitzer-Pikachu / Fluss





Bonus: 800

Eigentlich dachte ich, in diesem Level hätte ich bereits alles gesehen – da sah ich etwas Gelbes hinter einem alten Baumstamm zappeln. Bei näherer Betrachtung fiel mir auf, dass das gelbe Etwas ganz eindeutig ein Pikachu war! Es wollte nicht aus seinem Versteck heraus kommen, deshalb entschloss ich mich, Pokémon-Nahrung oder Räucherbälle auf das Pokémon zu werfen. Auch wenn ich das Pikachu einfach nur fotografierte, hatte das den selben grandiosen Effekt! Wie von der Tarantel gestochen, flitzte das Pikachu los. Ich hatte große Mühe, dem Pikachu mit meiner Kamera zu folgen, denn es bewegte sich unglaublich schnell. Doch schließlich gelang es mir doch, einige coole Bilder von Flitzer-Pikachu zu schießen. Nun hatte ich die Qual der Wahl und musste entscheiden, welches Bild ich Professor Eich präsentieren sollte.



Bonus: 1.600

Ballon-Pikachu / Höhle

Ganz schön unheimlich war es in dieser dunklen, feuchten Höhle. Ich habe mich hier gar nicht wohl gefühlt... Das Gruseligste war aber ein Zubat, das ein Pikachu entführt hatte und es mit seinen Klauen festhielt. Natürlich entschloss ich mich sofort, dem kleinen Kerlchen zu helfen. Ich warf Pokémon-Nahrung oder Räucherbälle auf das Zubat, und als ich es traf, ließ es das Pikachu einfach los. Ich hielt den Atem an und befürchtete schon das Schlimmste, doch das Pikachu leitete sofort ein Notfallsystem ein und schwebte langsam und sanft, an vielen bunten Ballons hängend, dem Boden entgegen. Puh, ich hatte nicht mal mehr die Zeit, kurz aufzuatmen, denn diese Ballonfahrt gab natürlich ein tolles Foto ab!



Flieger-Pikachu / Höhle



Nachdem ich das Pikachu aus den Krallen des Zubat befreit hatte und es an Ballons hängend sanft gelandet war, spielte ich die Flöte, um das Zapdos aus dem Ei zu befreien. Nachdem ich die Fotos geschossen hatte, flog das Zapdos davon. Ich wollte nun eigentlich schon in Richtung Zieltor fahren, als ich eine plötzliche Eingebung hatte. Neugierig blickte ich nach hinten – und siehe da! Das Zapdos kehrte zurück und Pikachu sprang ihm auf den Rücken. Wie ein Rodeoreiter auf einem wildgewordenen Bullen ritt Pikachu auf dem fliegenden Zapdos. Eine wunderbare Szene, die sehr aufregend war. Mit zittrigen Händen schoss ich gleich eine Serie exzellenter Fotos und präsentierte sie Professor Eich. Ihm fiel dann vor Staunen fast die Kinnlade herunter und er gab mir – nahezu sprachlos vor Begeisterung – insgesamt 2.000 Bonuspunkte



Bonus: 2.000

Pummeluff auf einem Podest
Das große Pummeluff-Trio / Höhle

In der Höhle hatte nicht nur Pikachu Probleme, auch die Pummeluffs wurden stark bedrängt. Drei Pummeluffs entdeckte ich im weitverzweigten Höhlensystem und alle drei wurden von großen Smogons verfolgt. Selbstverständlich wollte ich da nicht tatenlos zusehen. Ich versuchte, die Smogons mit Räucherbällen zu vertreiben. Es war nicht ganz einfach, doch es gelang mir schließlich. Am Ende der Höhle traf ich dann wieder auf die von ihren Verfolgern befreiten Pummeluffs.
Zum Dank sangen sie mir ein kleines Lied. Die Show auf der Pummeluff-Bühne habe ich natürlich sofort fotografiert. So etwas wird einem schließlich nicht alle Tage geboten!





Bonus: 500 (Pummeluff auf einem Podest)
1.200 (das große Pummeluff-Trio)

Georoks Tanzgruppe / Tal

Eine Gruppe Georoks hing fest an der Wand und drehte mir den Rücken zu. Ich versuchte alles, doch nicht einmal die Räucherbälle konnten diese Georoks dazu bewegen, sich von vorn zu präsentieren. Da hatte ich den rettenden Einfall! Ich benutzte die Pokéflöte und spielte ein heiteres Liedchen! Sofort sprangen die Georoks herunter und vollführten einen seltsamen Gruppentanz. Die Art des Tanzens variierte übrigens, je nachdem welche Melodie ich spielte. Professor Eich staunte nicht schlecht, als ich ihm davon erzählte. Zunächst wollte er es mir nicht glauben, doch als ich ihm die Bilder zeigte, war er schnell überzeugt und gab mir sogar Bonuspunkte!





Bonus: 500

Legende zu den Inselkarten

Das Abenteuer kann beginnen! Auf den folgenden Seiten findet ihr exakte Beschreibungen zu den einzelnen Bereichen der Insel. Jedes Kapitel enthält zu Beginn eine Gesamtkarte, die in drei Abschnitte unterteilt ist. (Die drei Teilkarten findet ihr auf den nachfolgenden Seiten.) Mit dem präzisen Kartenwerk und den informativen Kommentaren von Todd sollte euch das Auffinden und Fotografieren der Pokémon keine Schwierigkeiten bereiten!

Pokémon-Symbol



Die verschiedenen Pokémon-Symbole zeigen euch, an welcher Stelle des Inselabschnitts das abgebildete Pokémon zu finden ist. Spezielle Taktiken zum Aufspüren eines jeden Pokémon stehen im dazugehörigen Text, der mit dem entsprechenden Pokémon-Symbol gekennzeichnet ist. Denkt daran, dass ein einzelnes Symbol nicht zwangsläufig bedeutet, dass es nur ein Pokémon dieser Art an der markierten Stelle gibt!

Pokémon-Zeichen-Symbol

An dieser Stelle des Inselabschnitts habt ihr die Möglichkeit, ein Pokémon-Zeichen zu fotografieren. Eingehende Informationen zu diesen „Zeichen", die wie Pokémon aussehen, findet ihr auf der **Seite 95**.

Item-Symbole





Diese Symbole zeigen euch, ob das jeweilige Pokémon auf das Item reagiert oder nicht. Ihr findet sie oberhalb der Beschreibungen zu den jeweiligen Pokémon. Es gibt drei Item-Symbole: Für die Pokémon-Nahrung, die Pokéflöte und den Räucherball. Im Text selbst ist dann genau erklärt, auf welche Weise ihr die Items einsetzen müsst, um die größtmögliche Punktzahl zu erzielen!

Strand



Strand



Hallo Freunde,
nachdem ich auf der Pokémon-Insel angekommen war und Professor Eich mir den Auftrag erklärt hatte, machte ich mich sofort auf den Weg! Mein erstes Einsatzgebiet war der Strand: Ich war total von den Socken, so traumhaft schön und idyllisch war die Natur! Fassungslos bestaunte ich die endlosen, von Palmen umsäumten, strahlend weißen Sandstrände, die üppige Vegetation und die glasklaren Seen des Küstenabschnitts! So weit das Auge reichte eine Meereslagune wie aus dem Bilderbuch. Und obwohl ich so fasziniert von dem ersten Schauplatz meines Abenteuers war, fiel mir eines sofort auf: Hier wimmelte es von Pokémon! Und da ich Professor Eich versprochen hatte, bei der Vervollständigung des Pokémon-Reports zu helfen, machte ich mich gleich an die Arbeit!



Professor Eich
Pokémon-Labor

Auftrag: Pokémon-Report
Einsatzgebiet: Strand

Hallo Todd,

dein erstes Einsatzgebiet ist der Strand. Hier gibt es bereits zwölf verschiedene Arten von Pokémon zu fotografieren! Allerdings hast du am Anfang deiner Expedition außer deiner Kamera noch keinerlei Hilfsmittel zur Verfügung. Es ist also nicht möglich, gleich beim ersten Versuch alle Pokémon abzulichten. Du solltest dich daher darauf konzentrieren, möglichst gute (d.h. punkteträchtige) Fotos von den Pokémon zu schießen. Selbst wenn du nicht sämtliche Pokémon ablichten kannst, wird es dir – wenn du sechs verschiedene Pokémon fotografiert hast – gelingen, in das nächste Gebiet vorzudringen. Aber vergiss nicht an den Strand zurückzukehren, nachdem du die Pokémon-Nahrung, die Räucherbälle, die Pokéflöte und den Dash-Antrieb erhalten hast: Nur so kannst du auch die restlichen Pokémon aus ihren Verstecken locken und sie für den Pokémon-Report ablichten! Außerdem solltest du auch versuchen, die verschiedenen Hilfsmittel einzusetzen, um deine Punktzahl der ersten Durchgänge noch zu steigern!

Viel Glück!

Prof. Eich

POKéMON-REPORT

- Taubsi
- Dodu
- Pikachu
- Smettbo
- Lapras
- Relaxo
- Mauzi
- Sichlor
- Karpador
- Evoli
- Chaneira
- Kangama

Strand

Taubsi

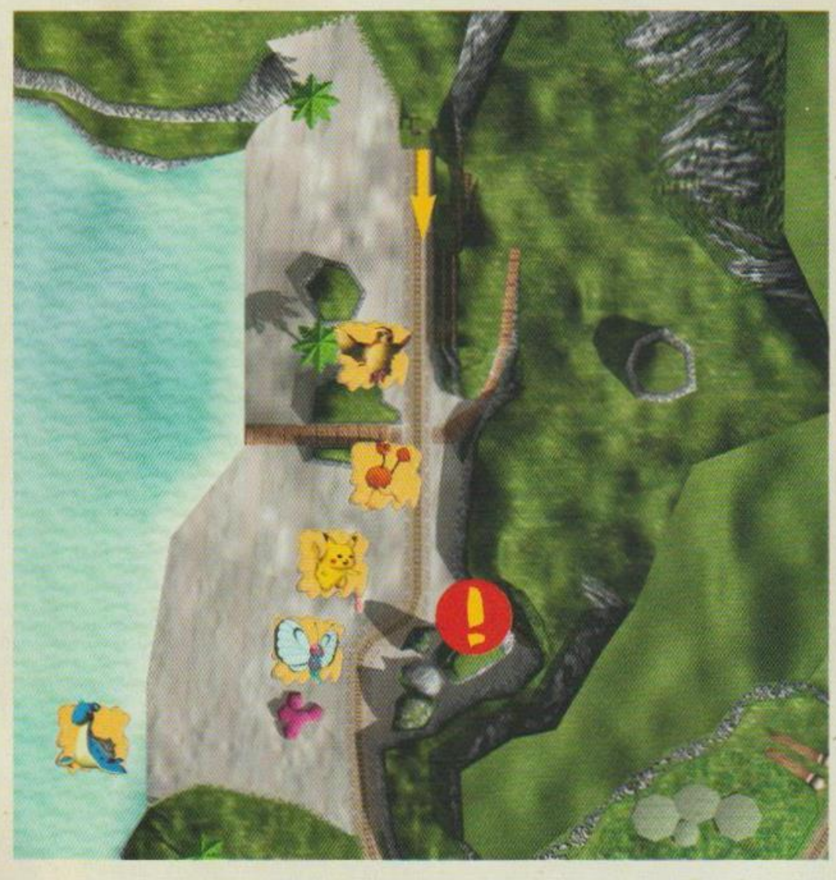


Taubsi-Trio

Die ersten Pokémon, die mir auf meiner faszinierenden Safari begegneten, waren drei Taubsis. Im Laufe der Zeit fand ich heraus, dass die besten Bilder entstanden, wenn ich mich direkt nach dem Start um 180 Grad drehte. Die Taubsis folgten dem Zero-One-Mobil, und nach einer Weile stießen sie sogar ihren berüchtigten Kampfschrei aus! (Aus welchem Grund erfuhr ich erst später...) Für einen solchen Schnappschuss gab mir der Professor einen hohen Bonus!



Größe: 770 x Bonus: 430
Pose: 1.250
Technik: x 2 GESAMT: 4.470



Dodu



Da! Dodu!



Jedes Mal, wenn ich das beeindruckende Dodu fotografieren wollte, war die Entfernung zu ihm stets zu groß, um es wirklich zufriedenstellend abzulichten. Erst durch den Dash-Antrieb gelang es mir, nahe genug heranzukommen. Nach mehreren Versuchen entdeckte ich jedoch einen weiteren Trick: Wenn man Dodu mit der Pokémon-Nahrung oder einem Räucherball von den Füßen holt und es auf dem Boden liegend oder direkt beim Aufwachen erwischt, lässt sich die Punktzahl nochmals erheblich steigern!



Größe: 830
Pose: 1.300
Technik: x 2 GESAMT: 4.260



Pikachu

Unendliche Geschichte!



Es war zwar das erste Mal, dass Pikachu mir auf der Pokémon-Insel begegnete, auf jeden Fall aber nicht das letzte Mal! Ohne Hilfsmittel konnte ich bereits am Strand einige hübsche Porträts erstellen. Mit Pokémon-Nahrung, Räucherball und vor allem mit der Pokéflöte konnte ich mein Ergebnis noch steigern! Pikachu war durch die Melodie der Flöte so entzückt, dass es elektrische Blitze durch die Luft flirren ließ: ein fantastischer Anblick! Die absoluten Top-Scores erreichte ich allerdings erst durch **Bonus-Bilder**, wie z.B. das „Surfer-Pikachu". (Wie ihr euch diese High-Score-Garanten schnappen könnt, lest ihr in meinem Bericht auf den **Seiten 28–33**!)



Größe: 950
Pose: 1.000
Technik: x 2
GESAMT: 3.900



Smettbo

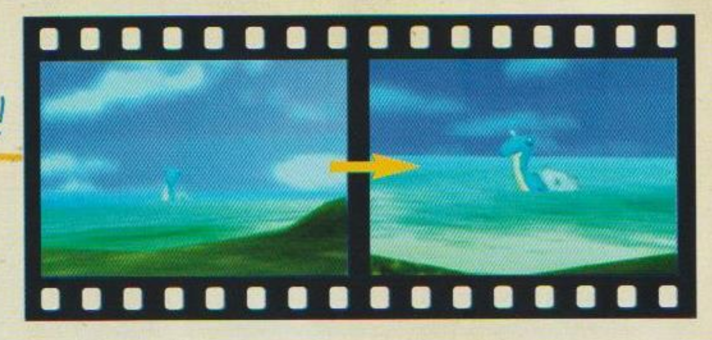
Leiseflieger!

Smettbos lassen sich weder mit Pokémon-Nahrung noch mit Räucherbällen oder der Pokéflöte dazu bringen, außergewöhnliche Posen einzunehmen. Trotzdem wollte ich diesen wunderschönen Geschöpfen natürlich einen besonderen Rahmen für den Pokémon-Report verleihen. Allerdings blieben mir oft nur zwei Möglichkeiten: Erstens konnte ich versuchen, durch die Aufnahme möglichst vieler Smettbos die nötigen Punkte einzuheimsen, und zweitens konnte ich versuchen, ein einzelnes Smettbo besonders vorteilhaft darzustellen. Das Geheimnis lag, wie so oft, im goldenen Mittelweg: Nur durch eine Kombination beider Techniken gelang es mir, die höchsten Punktzahlen zu erzielen.



Lapras

Out of the blue!



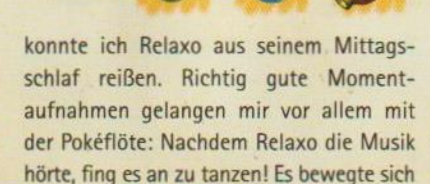
Mitten im Ozean erspähte ich eine ganz besondere Attraktion: In der Ferne ragte der Kopf eines Lapras' aus dem Wasser! Ich drückte wie wild auf den Auslöser, um diese blauhäutige Rarität auf Film zu verewigen! Allerdings bewegte sich das Lapras nicht auf den Strand zu... Mit der Zeit fand ich heraus, dass Lapras durch die Knipserei fast magisch angezogen werden und mit jedem weiteren Foto ein Stück näher kommen! Dadurch hatte ich die einmalige Gelegenheit, in einer der nächsten Buchten eine Großaufnahme von mehreren Lapras einzufangen! (Lest dazu auch meine Anmerkungen zum letzten Strandabschnitt.)

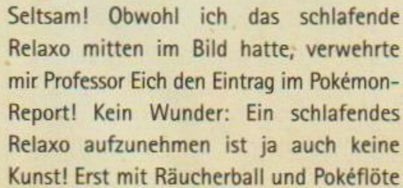
Strand



Relaxo

Schnarch!





Größe: 750
Pose: 1.200
Technik: x 2 **GESAMT: 3.900**

Seltsam! Obwohl ich das schlafende Relaxo mitten im Bild hatte, verwehrte mir Professor Eich den Eintrag im Pokémon-Report! Kein Wunder: Ein schlafendes Relaxo aufzunehmen ist ja auch keine Kunst! Erst mit Räucherball und Pokéflöte konnte ich Relaxo aus seinem Mittagsschlaf reißen. Richtig gute Momentaufnahmen gelangen mir vor allem mit der Pokéflöte: Nachdem Relaxo die Musik hörte, fing es an zu tanzen! Es bewegte sich auf drei unterschiedliche Arten, je nachdem welche Melodie ich der Pokéflöte entlockte! Für Relaxos Tanzeinlage zur dritten Melodie gab es die meisten Punkte!

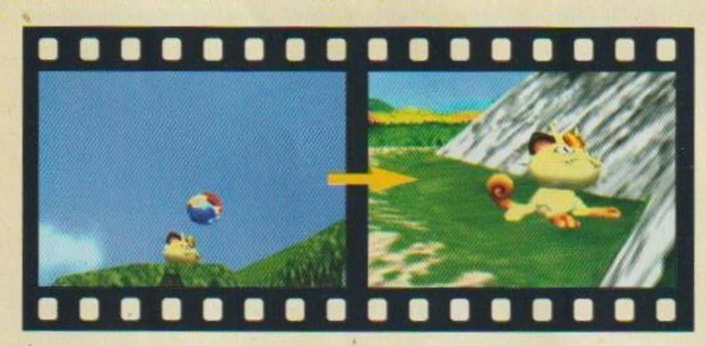


Mauzi

Übermut tut selten gut!



Als ich zum ersten Mal ein Mauzi traf, bewarf ich es mit zwei Räucherbällen, so dass es von der Anhöhe herunter fiel. Danach spielte ich die Pokéflöte und Mauzi fing an zu tanzen. Die Aufnahmen des tanzenden Mauzi belohnte Professor Eich mit der höchsten Punktzahl! An zwei weiteren Stellen des Strandes beobachtete ich Mauzi sogar auf der Jagd nach Taubsis! Im letzten Abschnitt des Strandes holte eine Taubsi-Attacke den Frechdachs jedoch auf den Boden der Tatsachen zurück (siehe dazu auch das **Bonus-Bild** auf den **Seiten**





28 – 33)! Verhinderte ich den Angriff der Taubsis, indem ich die gefiederten Pokémon mit Räucherbällen bewarf, bekam ich von Mauzi sogar eine Tanzeinlage geboten, ohne die Pokéflöte verwenden zu müssen!

Größe: 940
Pose: 1.200
Technik: x 2 **GESAMT: 4.280**



Sichlor

Phönix aus dem Gras!





Größe: 430
Pose: 1.300
Technik: x 2
GESAMT: 3.460

An dieser Stelle fielen mir sofort die Grashalme auf, die durch die Luft wirbelten. Ich warf Räucherbälle in Richtung der Grasbüschel, die sich bewegten, und siehe da: Aus der grünen Sommerwiese erhob sich ein gewaltiges Sichlor, das sich dort versteckt gehalten hatte! Das Sichlor nahm sofort Kampfhaltung ein und ich erhielt eine hohe Punktzahl für diese Pose! Durch das emporsteigende Sichlor wurden zwei Pikachus aufgeschreckt, die mir eine Aufnahme von höchstem Seltenheitswert bescherten (siehe dazu die **Bonus-Bild**-Beschreibung auf den **Seiten 28-33**)! Kurz nachdem ich die Brücke passiert hatte, sah ich auf der linken Seite ein weiteres Gebüsch mit einem Sichlor darin. Dort kam ich noch näher an das Pokémon heran, so dass ich mehr Größe-Punkte erhielt!



Karpador

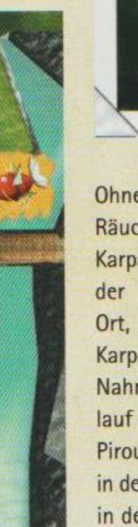
Bauchplatscher!











Ohne die Pokémon-Nahrung oder die Räucherbälle war es unmöglich, ein Karpador vor die Linse zu bekommen! Auf der Brücke war der erste geeignete Ort, um ein Karpador abzulichten. Das Karpador sprang, nachdem ich Pokémon-Nahrung oder Räucherbälle in den Flusslauf warf, in die Luft, vollführte irrwitzige Pirouetten und verschwand dann wieder in den blauen Tiefen. Das nächste Gewässer, in dem sich Karpadors aufhielten, war der See auf der linken Seite kurz vor dem Ausgang. Allerdings musste ich mich dort ziemlich sputen, um noch einen „Treffer" landen zu können, bevor ich durch den Ausgang fuhr! Für einen Platscher gab es übrigens die meisten Punkte!

Strand



Größe: 450 x Bonus: 360
Pose: 1.000
Technik: x 2 **GESAMT: 3.260**



Lapras

Drei auf einen Streich!

Nachdem ich, wie in meinem Kommentar zum ersten Inselabschnitt bereits beschrieben, die Lapras entlang der Küste mehrmals fotografiert hatte, bot sich mir an dieser Stelle ein märchenhafter Anblick: Drei Lapras auf einmal – und eines davon ganz nah und mitten im Bild! Dass ich drei dieser äußerst seltenen und scheuen Pokémon zusammen aufspüren würde, hätte ich zu Beginn der Expedition nicht zu träumen gewagt! Für die Aufnahme eines entspannten Lapras vergab Professor Eich die besten Noten.



Evoli

Fang den rosa Ball!



Die Situation war etwas verwirrend: Das knuddelige Evoli jagte einem seltsamen, rosafarbenen Ball hinterher. Als ich den Strand das erste Mal erforschte, konnte ich Evoli an dieser Stelle ablichten. Allerdings hielt sich die Punktezahl für dieses Bild arg in Grenzen! Nachdem ich Pokémon-Nahrung und Räucherball erhalten hatte, konnte ich Evoli mit einem gezielten Wurf treffen, so dass es seine Jagd für kurze Zeit unterbrach. Die Fotos konnte ich ebenfalls für den Pokémon-Report verwenden, die Punktevergabe blieb allerdings immer noch weit hinter meinen Erwartungen zurück. Die einzige, punkteträchtige Möglichkeit war, den rosafarbenen Ball zu stoppen und Evoli dabei zu fotografieren, wie es fröhlich



herumhüpfte! Doch was hatte es mit dem Ball auf sich?



Größe: 810
Pose: 1.200
Technik: x 2 **GESAMT: 4.020**



Chaneira

Rund und rosa...





Erst als ich Evoli einige Male fotografiert hatte, ging mir ein Licht auf! Der rosafarbene Ball, der um die drei Steine kreiste, war gar kein Ball, sondern ein Chaneira! Wenn ich den vermeintlichen Ball mit Pokémon-Nahrung oder Räucherball bewarf, erschien Chaneira und warf nach einiger Zeit einen eiförmigen Gegenstand in die Luft! Für solch ein Foto bekam ich viele Punkte. Spielte ich zusätzlich noch die Pokéflöte, fing Chaneira an zu hüpfen und zu tanzen! Geistesgegenwärtig drückte ich auf den Auslöser und sicherte mir so den Top-Score!



Kangama

Aus Wut wird Freude!



An dieser Stelle erspähte ich ein Kangama, das mir seinen Rücken zuwandte und seinen Nachwuchs im Beutel trug, um ihn vor Angriffen zu schützen. Ohne Hilfsmittel konnte ich es zwar fotografieren, die Punktzahl fiel aber sehr bescheiden aus. Bewarf ich Kangama jedoch mit der Pokémon-Nahrung oder einem Räucherball, drehte es sich plötzlich um und baute sich wütend vor mir auf! Eine solche Pose blieb natürlich nicht unbelohnt! Noch ein wenig mehr Punkte bekam ich durch folgenden Trick: Spielte ich die Pokéflöte, während Kangama zornig auf mich zustapfte, fing es an zu tanzen und ich hatte ein wirklich einzigartiges Fotomodell vor mir!







Größe: 1.000
Pose: 1.050
Technik: x 2
GESAMT: 4.100



Strand-Galerie



Sportlich, sportlich! Ein perfekter Rückwärtssalto!



Gähnt Relaxo oder versucht es etwa, sich das Smettbo zu schnappen?



Überraschungs-Grimasse!



Hoffentlich hat das wütende Kangama keinen Mundgeruch!

HIGH-SCORES DER PROGRAMMIERER

(Ohne Bonus-Bilder, inkl. bestmöglicher Pose!)

Pokémon	Score	Pose
Taubsi	5.380	1.250
Dodu	4.600	1.300
Pikachu	4.600	1.300
Smettbo	4.960	1.000

Pokémon	Score	Pose
Lapras	3.430	1.000
Relaxo	4.400	1.200
Mauzi	4.400	1.200
Sichlor	4.340	1.300

Pokémon	Score	Pose
Karpador	4.000	1.000
Evoli	4.500	1.250
Chaneira	4.400	1.200
Kangama	4.100	1.050



Hallo Todd +++ Damit du mit dem Zero-One-Mobil auch den nächsten Abschnitt der Insel - den Tunnel - erforschen darfst, musst du erst sechs verschiedene Arten Pokémon für den Pokémon-Report fotografieren +++ Prof. Eich

Tunnel



Tunnel

Nachdem ich am Strand von der Sonne verwöhnt wurde, führte mich mein Weg nun in die düsteren Gefilde der Insel! Dunkle Höhleneingänge, alte Maschinen und massive Stahltüren ließen die Umgebung fast ein bisschen unheimlich wirken. Aber schließlich wollte ich den Pokémon-Report vervollständigen... Ich befand mich in einem Tunnel mit stillgelegten Kraftwerk-Komplexen. Alles schien auf den ersten Blick zwar verlassen - jedoch war der Tunnel voller Leben! Nachdem ich mich an die veränderten Lichtverhältnisse gewöhnt hatte, entdeckte ich viele faszinierende Pokémon, die hervorragende Bildmotive abgaben!

START





POKéMON-REPORT

- [x] Pikachu
- [x] Lektrobal
- [x] Elektek
- [x] Kokuna
- [x] Zubat
- [x] Zapdos
- [x] Karpador
- [x] Alpollo
- [x] Digda
- [x] Digdri
- [x] Magnetilo
- [x] Magneton

Professor Eich

Pokémon-Labor

Auftrag: ***Pokémon-Report***
Einsatzgebiet: ***Tunnel***

Hallo Todd,
der Tunnel ist dein nächstes Einsatzgebiet. Dort leben zwölf verschiedene Arten Pokémon! Dieser Abschnitt ist der erste auf deiner Expedition, der zwei Ausgänge hat. Allerdings wirst du den zweiten Ausgang nicht sofort öffnen können – doch nicht verzagen: Am Schluss dieses Kapitels verrate ich dir, wie es geht! Konzentriere dich aber zu Beginn darauf, jene Pokémon zu fotografieren, die du sofort entdeckst. Versuche erst einmal auf diese Weise, ordentlich Punkte zu sammeln. Danach kannst du dich um den Extraweg kümmern. Auch in diesem Inselabschnitt ist es nicht nötig, alle Pokémon auf einmal zu fotografieren, du solltest dir aber „verdächtige" Stellen und mögliche Verstecke merken. Wenn du den Tunnel mit der Pokémon-Nahrung, den Räucherbällen, der Pokéflöte und dem Dash-Antrieb noch einmal besuchst, hast du es dann leichter!
Gib nicht auf, Todd!

Prof. Eich

Tunnel



Pikachu

Kamerascheu?



Direkt am Anfang des Tunnels traf ich auf einen alten Bekannten, das Elektro-Pokémon Pikachu! Es blieb seelenruhig stehen, ließ sich bereitwillig fotografieren und tollte dann durch die Gegend. Auch bei meinen späteren Besuchen konnte ich es mit keinem Item dazu bewegen, eine punkteträchtige Pose einzunehmen! Erst nach langem Probieren fand ich die Lösung: Pikachu musste mit einer speziellen Taktik dazu gebracht werden, für ein Bonus-Bild zu posieren! (Wie sich dieses Vorhaben realisieren ließ, steht im Abschnitt **Bonus-Bilder** auf den **Seiten 28–33**!)



Größe:	1.000	x Bonus:	20
Pose:	1.200		
Technik:	x 2	GESAMT:	4.420



Lektrobal

Explosiv!

Auf meiner Fotoreise durch den Tunnel fielen mir sofort die zahlreichen Lektrobals auf. Doch ich traute meinen Augen kaum, als ich sah, wie ein Lektrobal plötzlich explodierte! Nachdem ich mir die Ergebnisse meiner Fototour anschaute, merkte ich: Für das Foto eines explodierenden Lektrobal gab es die beste Punktzahl! Und nachdem ich herausgefunden hatte, dass ich ein Lektrobal mit einem gezielten Wurf der Pokémon-Nahrung oder eines Räucherballs dazu bringen konnte, zu explodieren, stand hochdotierten Schnappschüssen nichts mehr im Wege!





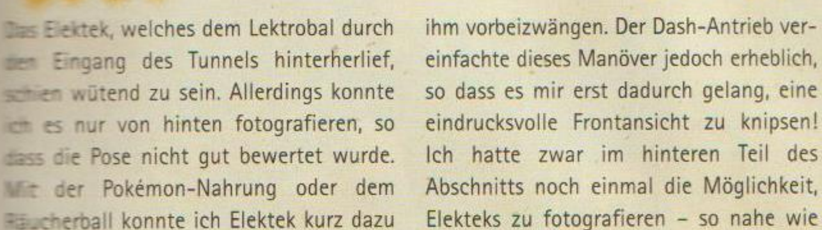




Elektek

Wut im Bauch!





Das Elektek, welches dem Lektrobal durch den Eingang des Tunnels hinterherlief, schien wütend zu sein. Allerdings konnte ich es nur von hinten fotografieren, so dass die Pose nicht gut bewertet wurde. Mit der Pokémon-Nahrung oder dem Räucherball konnte ich Elektek kurz dazu bringen, stehen zu bleiben und mich an ihm vorbeizwängen. Der Dash-Antrieb vereinfachte dieses Manöver jedoch erheblich, so dass es mir erst dadurch gelang, eine eindrucksvolle Frontansicht zu knipsen! Ich hatte zwar im hinteren Teil des Abschnitts noch einmal die Möglichkeit, Elekteks zu fotografieren – so nahe wie hier kam ich ihnen allerdings nicht!





Größe: 910 **x Bonus:** 530
Pose: 1.000
Technik: x 2 **GESAMT: 4.350**



Kokuna

Gelbe Seilschaft!





Mehrere Kokunas seilten sich an gesponnenen Fäden ein Stück von der Decke des Tunnels herab und verschwanden nach kurzer Zeit wieder! Ließ ich aber ein Lektrobal (mittels Pokémon-Nahrung oder Räucherball) explodieren, erschienen noch mehr von ihnen und sie blieben länger in meinem Blickfeld! Sollte ich mich darauf konzentrieren, ein einzelnes Kokuna möglichst groß zu fotografieren oder so viele Kokunas wie möglich abzulichten? Eine Kombination beider Techniken ergab stets die meisten Punkte!



Zubat

Eingebauter Radar!

Nachdem sich die erste schwere Stahlschiebetür des Tunnels geöffnet hatte, flatterte ein Zubat mit flinken Schwingenschlägen auf mich zu. Am einfachsten war es, gleich eine ganze Serie Zubat-Porträts zu schießen und dann das beste auszuwählen. Dabei stellte ich fest, dass es sinnvoller war, dem Zubat nicht mit der Kamera zu folgen, da es mir sonst zu schnell aus dem Bild segelte!







Tunnel





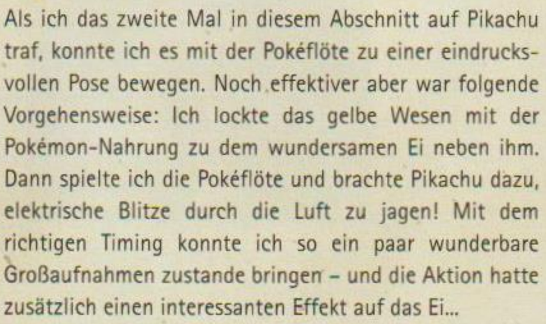
Pikachu

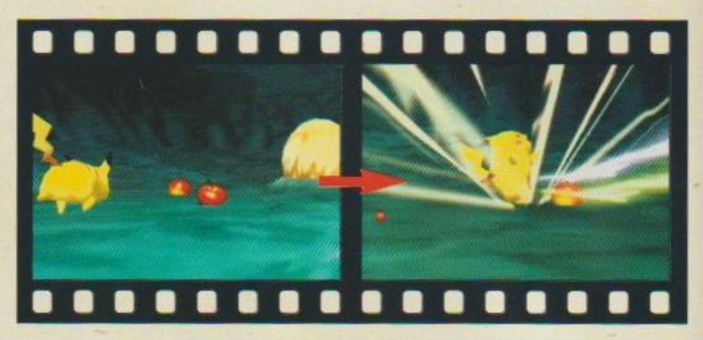
Initialzündung!





Als ich das zweite Mal in diesem Abschnitt auf Pikachu traf, konnte ich es mit der Pokéflöte zu einer eindrucksvollen Pose bewegen. Noch effektiver aber war folgende Vorgehensweise: Ich lockte das gelbe Wesen mit der Pokémon-Nahrung zu dem wundersamen Ei neben ihm. Dann spielte ich die Pokéflöte und brachte Pikachu dazu, elektrische Blitze durch die Luft zu jagen! Mit dem richtigen Timing konnte ich so ein paar wunderbare Großaufnahmen zustande bringen – und die Aktion hatte zusätzlich einen interessanten Effekt auf das Ei...

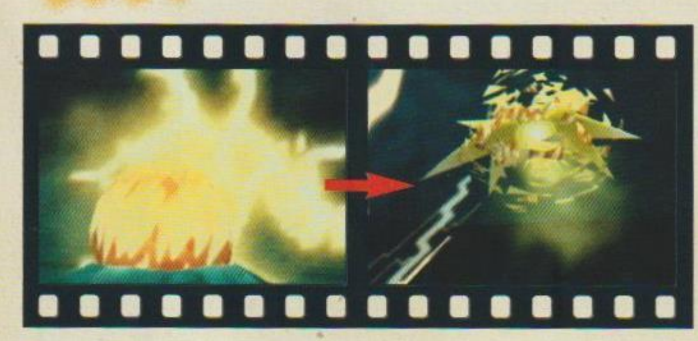






Zapdos

Es werde Licht!





Größe: 980
Pose: 1.350
Technik: x 2
GESAMT: 4.660

Als Pikachus elektrische Entladungen das Ei getroffen hatten, stieg es in die Luft und zerbarst. Dann bot sich ein beeindruckendes Schauspiel: Ein elektrisch geladenes Zapdos segelte durch die Luft und ließ sich auf einem alten Generator nieder! Durch die elektrische Ladung des Pokémon sprang der Generator an und versorgte den Tunnel wieder mit Strom. Dies war für spätere Schnappschüsse unerlässlich und ließ mich noch einige Geheimnisse ergründen. Übrigens: Wenn ich Zapdos genau in dem Moment ablichtete, in dem es – umgeben von Blitzen – aus dem Ei schlüpfte, bekam ich die beste Punktzahl!







Alpollo

Zwei Kugelblitze?

Größe: 1.000
Pose: 1.000
Technik: x 2 **GESAMT: 4.000**

Kurz vor der zweiten Stahltür sah ich zum ersten Mal eine seltsame, lilafarbene Kugel, die durch die Luft kreiste! Nachdem ich die ersten Fotos entwickelt hatte, merkte ich, dass es sich um ein Alpollo handelte! Kurz nach der Tür hatte ich dann noch einmal die Möglichkeit, eine Aufnahme von einem Alpollo zu machen. Vor der Tür beschrieb die Alpollo-Manifestation eine ungleichmäßige Bahn, während sie an der zweiten Stelle einen gleichmäßigen Kreis flog. An beiden Stellen war es möglich, Spitzenfotos zu schießen!



Karpador

Bauchplatscher!

Im Tunnel bot sich mir die einmalige Gelegenheit, meine Punktzahl, die ich am Strand erreicht hatte, noch zu steigern! Kurz vor der zweiten Stahltür befand sich ein kleiner Tümpel mit einem Karpador. Ohne dass ich es mit der Pokémon-Nahrung hätte ködern müssen, erhob es sich aus den Tiefen, vollführte einige Drehungen in der Luft und kehrte dann wieder in sein Element zurück! Professor Eich gab mir übrigens besonders viele Punkte, wenn ich das Pokémon bei einem Platscher ablichtete!





Zubat

Doppelt gemoppelt!

Nach dem Zubat im ersten Teil der Höhle flog hier ein weiteres Exemplar direkt auf mich zu. Wie bei meiner vorherigen Begegnung musste ich jedoch darauf achten, das Pokémon frontal und so groß wie möglich abzubilden, um die höchste Punktzahl zu erreichen! Am besten war, eine komplette Serie zu schießen und dann am Ende das gelungenste Porträt herauszusuchen.





Größe: 800
Pose: 1.000
Technik: x 2 **GESAMT: 3.600**

Tunnel

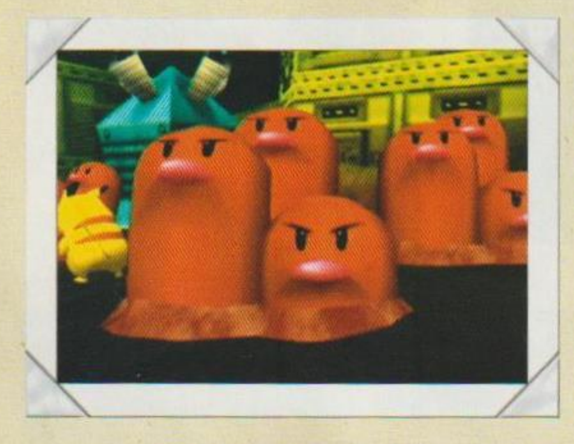


Digda

Snapt es euch!



Plötzlich tauchte ein Digda direkt neben Pikachu auf und ich fotografierte es natürlich sofort. Es grub sich wieder ein und erschien kurz darauf noch einmal. Schnell stellte ich fest: Pikachu lief immer genau zu der Stelle, an der das Boden-Pokémon wieder auftauchte! Wenn ich es an der zweiten Stelle ablichtete, erschien es noch ein letztes Mal und ich fertigte eine Großaufnahme an. Die beste Bewertung erhielt ich für ein sich eingrabendes Digda! Und nur, wenn ich Digda immer fotografierte, sobald es auftauchte, erschien kurz darauf auch Digdri!



Digdri

Drei auf einmal!

Nachdem sich Digda zum dritten Mal vergraben hatte, erschien an der nächsten Stelle Digdri! Auch Digdri konnte ich durch meine Fotografien dazu bewegen, sich an drei verschiedenen Orten zu zeigen. Zusätzlich wühlten sich noch weitere Digdris aus dem Boden, so dass sich mehrere Pokémon der gleichen Art auf dem Bild befanden und ich den Bonus einstrich!

Größe: 950 **x Bonus:** 540
Pose: 1.000
Technik: x 2 **GESAMT: 4.440**



Elektek

Futter!



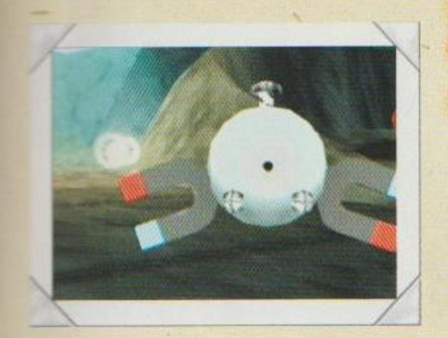
Vor den dunklen Video-Leinwänden standen zwei Elekteks: Wenn ich jedes Elektek mit Pokémon-Nahrung oder Räucherbällen bewarf, sandten sie Elektroschocks aus und schalteten die Leinwände ein! Hatte ich das Zapdos vorher dazu gebracht, den Generator zu aktivieren, flackerten die Bildschirme bereits und ich konnte die Elekteks mit der Pokémon-Nahrung füttern, um die höchsten Pose-Punkte einzuheimsen!



Größe: 1.000 **x Bonus:** 270
Pose: 1.200
Technik: x 2 **GESAMT: 4.670**



Magnetilo



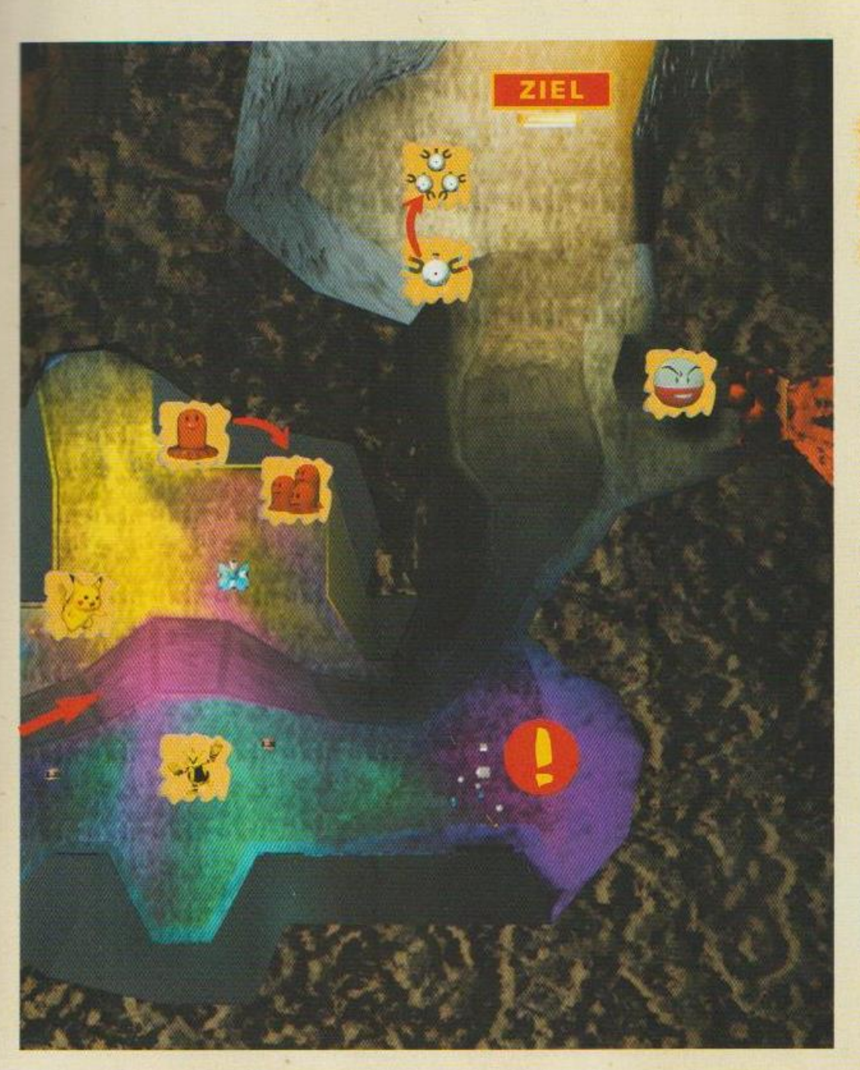


Ablenkungsmanöver!





Ohne Hilfsmittel ließen sich die drei Magnetilos nicht fotografieren! Mit Räucherbällen konnte ich sie zwar durcheinander wirbeln, aber nur mit Hilfe der Pokémon-Nahrung ließen sie sich aufnehmen. Ich lockte sie, indem ich die Nahrung in ihre Mitte warf. So konnte ich, wenn ich schnell genug war, alle drei Elektro-Pokémon bonusträchtig auf einem Bild ablichten, bevor sie sich zu Magneton vereinten!

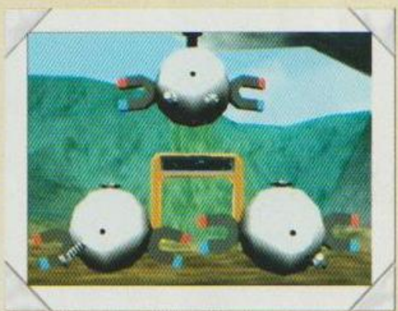


Magneton



Dreieinigkeit!

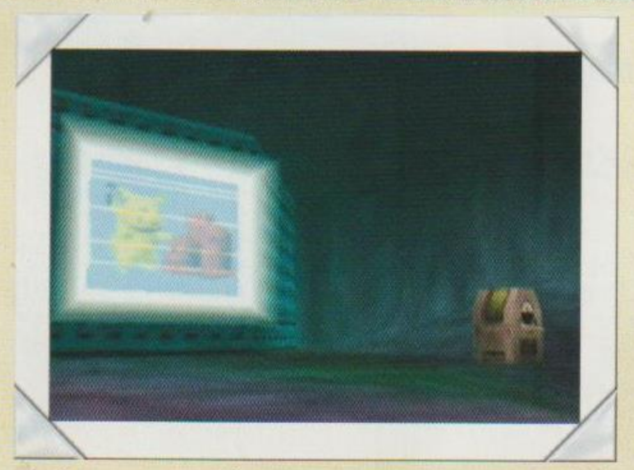
Nachdem ich die drei Magnetilos mit der Pokémon-Nahrung an eine Stelle gelockt hatte, entwickelten sie sich zu einem Magneton! Wenn das Magneton nicht in die Kamera blickte und ich deshalb eine niedrige Punktzahl befürchten musste, konnte ich es mit der Pokémon-Nahrung dazu bringen, in meine Richtung zu schauen! So gelang mir – kurz vor Ende des Tunnels – doch noch eine Top-Aufnahme!



Größe: 1.000
Pose: 1.000
Technik: x 2 **GESAMT: 4.000**



Tunnel-Galerie







Pikachu und Digdri als Fernsehstars!

Turnvater Elektek!

HIGH-SCORES DER PROGRAMMIERER

(Ohne Bonus-Bilder, inkl. bestmöglicher Pose!)

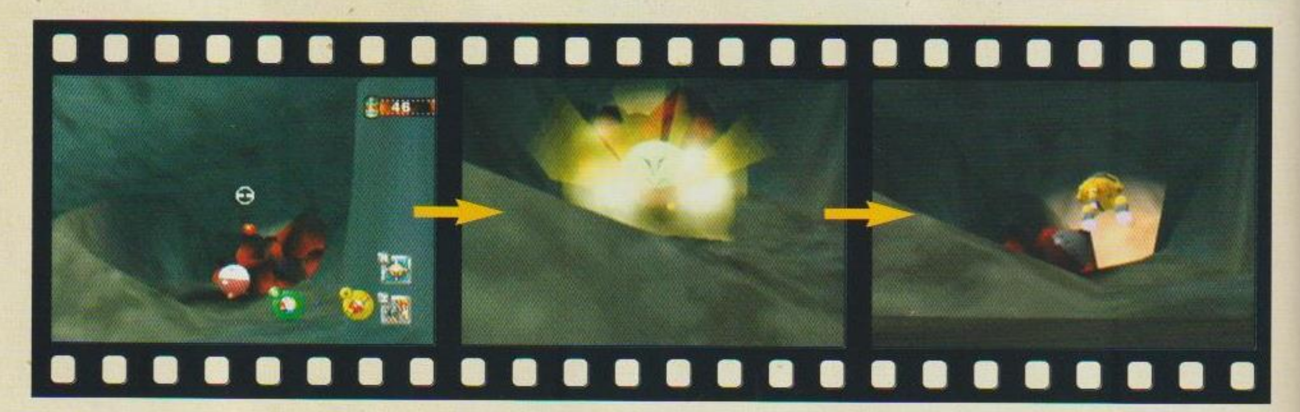
Pokémon	Score	Pose
Pikachu	4.800	1.400
Lektrobal	5.150	1.200
Elektek	5.220	1.200
Kokuna	4.540	1.000

Pokémon	Score	Pose
Zubat	4.000	1.000
Zapdos	4.700	1.350
Karpador	3.600	800
Alpollo	4.000	1.000

Pokémon	Score	Pose
Digda	3.740	1.000
Digdri	4.780	1.000
Magnetilo	4.160	900
Magneton	4.000	1.000



Hallo Todd +++ Kurz vor dem Ausgang siehst du eine Abzweigung, die unpassierbar scheint +++ Um diesen Durchgang zu öffnen, musst du das Lektrobal, das vor dem Ausgang postiert ist, zum Explodieren bringen +++ Dazu musst du das Pokémon mit der Pokémon-Nahrung oder dem Räucherball bewerfen +++ Zumindest die Pokémon-Nahrung musst du dir also - mit dem Sammeln von 24.000 Punkten - verdienen, damit du den nächsten Abschnitt erreichen kannst +++ Prof. Eich



Seitenausgang: Bewerft das Lektroball mit Pokémon-Nahrung oder Räucherball – es explodiert und der Weg ist frei!



Vulkan



Vulkan



Puh, ist das heiß! Nach der angenehmen, kühlen Luft im Tunnel lief mir im Vulkan-Gebiet ganz schön der Schweiß von der Stirn! Zerklüftetes Gestein, qualmende Lavaseen und feuerspeiende Krater ließen mich zweifeln, ob ich in solch einer Gegend überhaupt auf Pokémon treffen würde. Nach einer Weile - und ein paar gelungenen Pokémon-Fotos - wurde mir jedoch bewusst, wie faszinierend diese fremdartige Welt war. Und da ich mit dem Zero-One-Mobil das ideale Fahrzeug für diese heiße Gegend hatte, kehrte ich immer wieder gerne hierher zurück, um die dort lebenden Pokémon in noch atemberaubenderen Posen zu fotografieren!


ZIEL
Professor Eich
Pokémon-Labor
Auftrag: Pokémon-Report
Einsatzgebiet: Vulkan
Hallo Todd,
ich weiß – auf den ersten Blick erscheint der Vulkan nicht sehr gemütlich! Aber da sich in diesem Areal die Feuer-Pokémon der Insel aufhalten, ist die Erforschung dringend erforderlich. Auch beim Vulkan kannst du nicht auf Anhieb alle der zehn hier lebenden Pokémon-Arten entdecken. Da sich mittlerweile Pokémon-Nahrung in deinem Gepäck befindet, müsste es dir aber gelingen, einige scheue Pokémon damit vor das Objektiv zu locken! Um einige andere Pokémon oder besondere Motive zu entdecken, musst du dir jedoch erst noch die Räucherbälle und die Pokéflöte verdienen. Das Zero-One-Mobil habe ich übrigens unter härtesten Bedingungen ausgiebig getestet: Eine Panne aufgrund der enormen Hitze musst du daher nicht befürchten!
Bewahre einen kühlen Kopf!
Prof. Eich
POKéMON-REPORT
Gallopa
Lavados
Vulpix
Fukano
Magmar
Arkani
Glumanda
Karpador
Glutexo
Glurak

Vulkan



Gallopa



Feuer-Ross!



Gleich zu Beginn des Vulkans erwartete mich ein famoser Anblick: Mehrere Gallopas stürmten mit ihren feurigen Mähnen auf mich zu. Ohne Hilfsmittel konnte ich zwar schöne Aufnahmen machen, mit der Pokémon-Nahrung gelangen mir allerdings die allerbesten Bilder! Ich warf die Pokémon-Nahrung den letzten beiden Gallopas zu, so dass sie beide anfingen zu wiehern und sich auf die Hinterbeine stellten! Bonus-Punkte gab es, wenn ich beide Pokémon auf einmal ablichtete! Mit den Räucherbällen konnte ich die beiden Feuer-Pokémon zwar stoppen, erreichte aber keine besonders hohe Punktzahl...

Größe: 930 **x Bonus:** 320
Pose: 1.200
Technik: x 2 **GESAMT: 4.580**



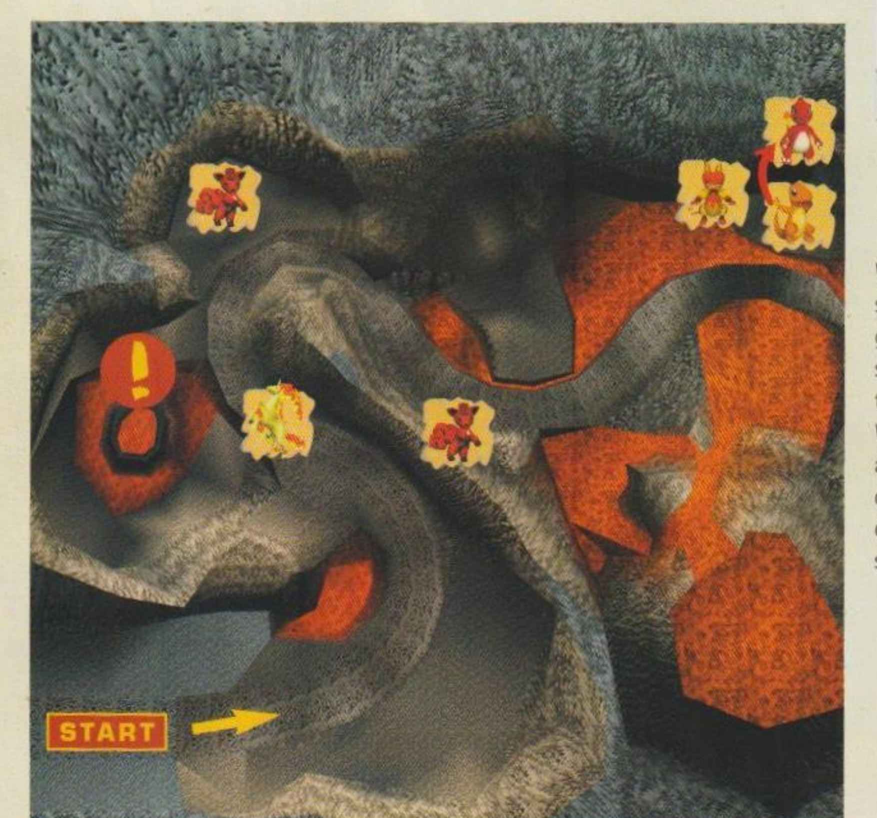
Vulpix



Scheu, aber oho!



Größe 810 **x Bonus:** 650
Pose: 1.000
Technik: x 2 **GESAMT: 4.270**



Weil Vulpix so scheu sind, musste ich mir schon etwas einfallen lassen, um mir eine gute Bewertung von Professor Eich zu sichern. Mit der Pokémon-Nahrung konnte ich das erste Vulpix dazu bringen, den Weg entlang zu laufen. Dadurch traf es auf seine beiden Artgenossen, die sich dort tummelten. Ein Foto dreier Vulpix, die sich über einen Extra-Snack freuten, sicherte mir eine sehr gute Benotung!





Glumanda

Futterneid!





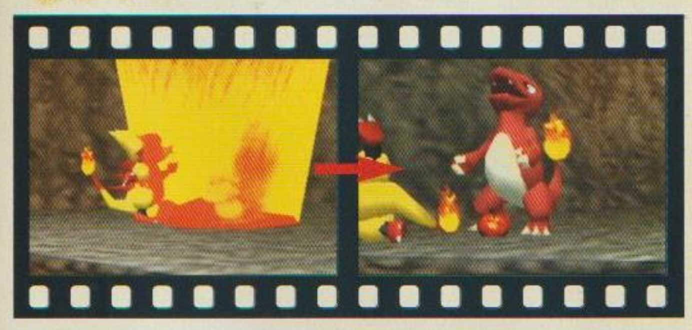
Links des Weges, auf der anderen Seite des Lavaflusses, befanden sich zwei Pokémon. Eines davon war ein Glumanda und ich konnte es mit der Pokémon-Nahrung näher an das Zero-One-Mobil heranlocken. Allerdings wurden die Fotos nicht sehr hoch bewertet, weil das Motiv zu weit entfernt war. Wenn das Magmar, das sich ebenfalls in dieser Gegend aufhielt, die Pokémon-Nahrung witterte, stürzte es sich auf den Leckerbissen und Glumanda musste sich auf einen heißen Tanz gefasst machen! Wie ich später herausfand, gab es jedoch eine geeignetere Stelle im Vulkan, um Glumandas abzulichten!



Glutexo

Heiße Entwicklung!





Wenn das Magmar Glumanda mit seinem Flammenwurf traf, entwickelte sich Glumanda in einer gigantischen Licht-Explosion zu Glutexo. Vor Überraschung fiel das Magmar in Ohnmacht und ich erhielt ein paar schöne Schnappschüsse von Glutexo! Mit der Pokémon-Nahrung konnte ich es sogar noch näher an mein Fahrzeug heranlocken. Allerdings gab es im letzten Abschnitt des Vulkans noch eine Möglichkeit, ein Glutexo zu fotografieren – und dort gab es bei weitem mehr Punkte!



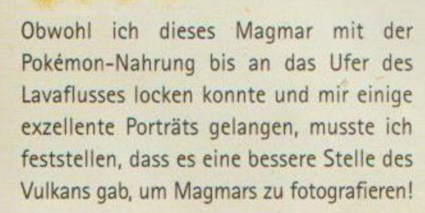
Magmar

Ein Magmar für das Album









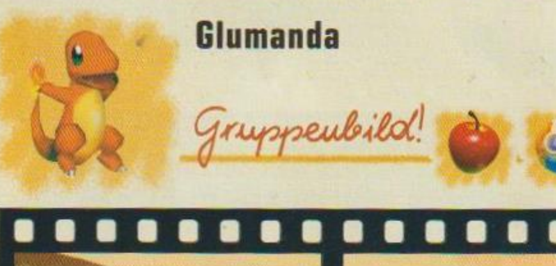
Obwohl ich dieses Magmar mit der Pokémon-Nahrung bis an das Ufer des Lavaflusses locken konnte und mir einige exzellente Porträts gelangen, musste ich feststellen, dass es eine bessere Stelle des Vulkans gab, um Magmars zu fotografieren!

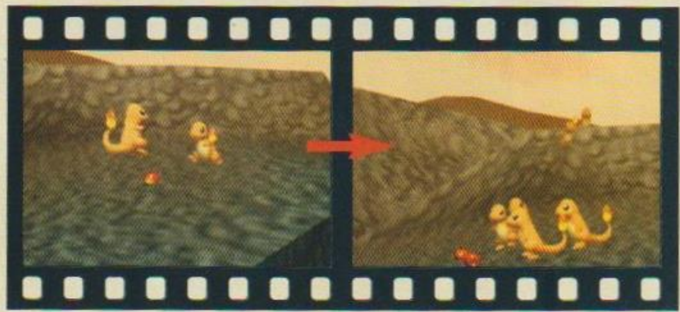
Ein kleines Stück weiter befanden sich nämlich gleich zwei Magmars und ich erhielt sogar die Gelegenheit für ein seltenes Bonus-Bild! Die Fotos des Magmars, die ich trotzdem aufheben wollte, verstaute ich einfach im Pokémon-Album!



Vulkan

Glumanda







Größe 680 x Bonus: 1510
Pose: 1.000
Technik: x 2 GESAMT: 4.870

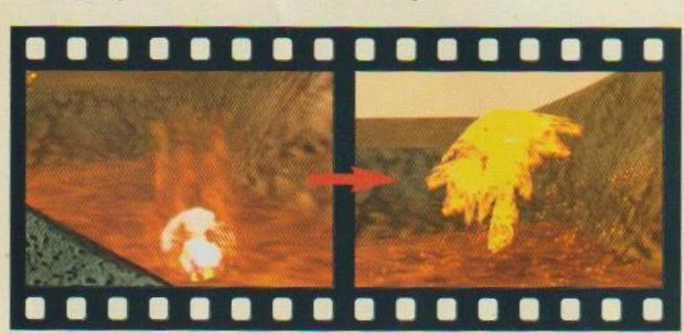
Ich war erstaunt, als ich mitten auf meinem Weg ein großes, buntes Ei erblickte. Die Sensoren des Zero-One-Mobils erkannten das Hindernis und mein Gefährt kam kurz vor dem Ei zum Stillstand. Als ich zu meiner Linken einige hungrige Glumandas entdeckte, kam mir die kurze Rast gerade recht. Ich verteilte großzügig Pokémon-Nahrung auf dem Areal und schon nach kurzer Zeit kamen mehrere Glumandas aus ihrem Versteck, um sich die Gaumenfreuden zu sichern! Das daraus entstandene Gruppenfoto war sehr punkteträchtig! Spielte ich zusätzlich die Pokéflöte, schauten alle Glumandas gebannt in meine Richtung.

Lavados



Feuervogel!

Wenn ich das Ei, das den Weg blockierte, mit Pokémon-Nahrung oder einem Räucherball bewarf, fiel es in den Lavasee zu meiner Rechten – und aus den glühenden Tiefen erhob sich ein wunderschönes Lavados! Ich konnte das fliegende Feuer-Pokémon jedoch nur für einen Moment, nachdem es nach einer kurzen Runde auf mich zu kam, in seiner vollen Größe ablichten. Ein bildfüllendes Porträt mit ausgebreiteten Feuerschwingen gefiel Professor Eich besonders gut!





Größe: 960
Pose: 1.350
Technik: x 2 GESAMT: 4.620

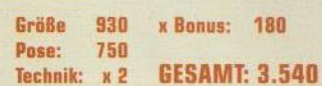


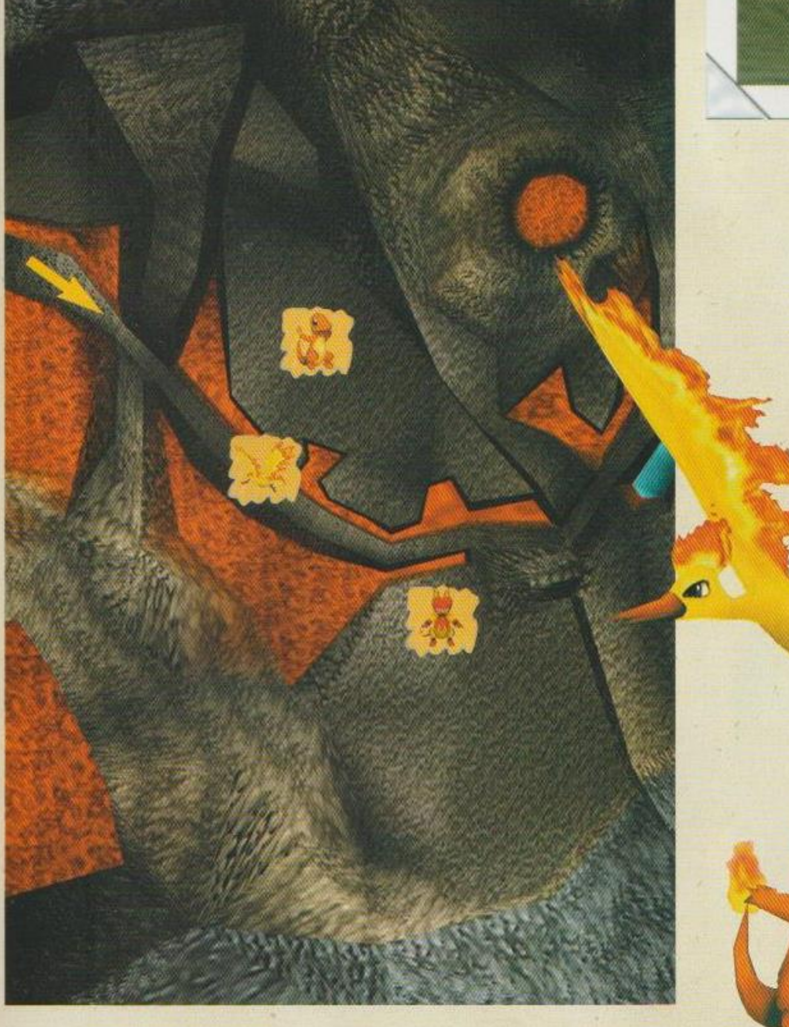
Magmar

Zwei sind mehr als eins!

An dieser Stelle befanden sich gleich zwei Magmars direkt am Weg. Dadurch erhielt ich schon mit einem einfachen Foto mehr Punkte als zu Beginn meiner Vulkan-Tour! (Mit Räucherball oder Pokéflöte konnte ich die Punktzahl noch steigern!) Die meisten Punkte erhielt ich jedoch für das Bonus-Bild eines Kämpfer-Magmars! (Die genaue Beschreibung steht im Kapitel **Bonus-Bilder** auf den **Seiten 28–33**.)









Vulkan



Fukano





Kurz vor dem Ende der Vulkan-Tour befanden sich auf der rechten Seite drei Krater. Als ich Räucherbälle hineinwarf, sprang ein Fukano aus der glühenden Lava! Mit der Pokémon-Nahrung konnte ich es noch etwas näher an das Zero-One-Mobil heranlocken! Die beste Pose nahm jedoch ein Fukano ein, das sich schüttelte und Hunderte von Glutstücken durch die Luft fliegen ließ! Durch den weiteren Einsatz von Räucherbällen konnte ich sogar mehrere Fukanos aus den Kratern und vor die Linse locken!

Größe: 400 **x Bonus:** 550
Pose: 1.300
Technik: x 2 **GESAMT: 3.950**

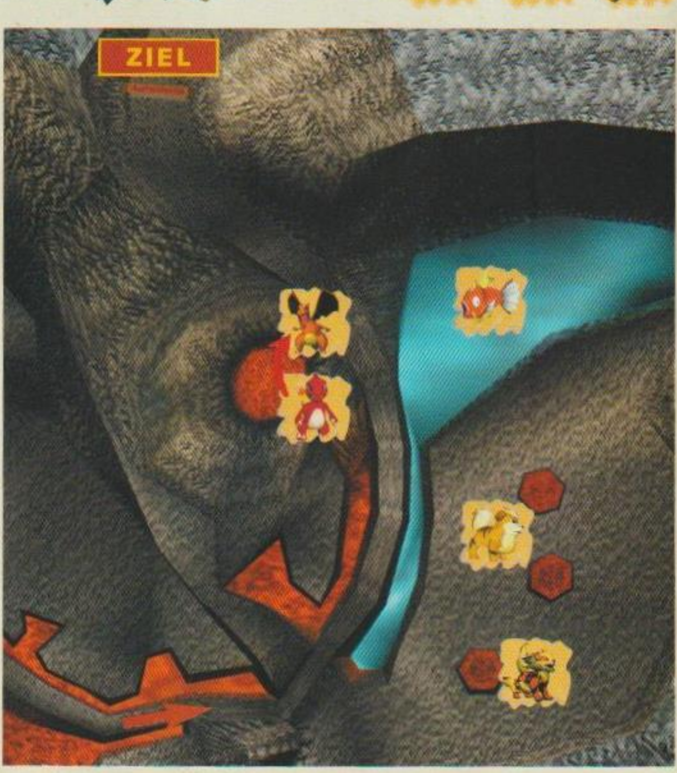


Arkani

Ein heißes Bild!

Warf ich Räucherbälle in die Krater, erschien manchmal zufällig ein Arkani statt der üblichen Fukanos. Ich nutzte natürlich sofort die Gelegenheit, um es zu fotografieren! Auch Arkanis Abbild wurde von Professor Eich besonders gut benotet, wenn das Pokémon, anstatt einfach nur dazustehen oder zu heulen, sich schüttelte und viele Glutstückchen durch die Luft regnen ließ!





Größe: 780 **x Bonus:** 500
Pose: 1.200
Technik: x 2 **GESAMT: 4.460**





Karpador

Feuerfisch?





Ich konnte es kaum glauben, aber im Gewässer kurz vor dem Ausgang des Vulkans lebte tatsächlich ein Karpador! Es ließ sich allerdings nur blicken, wenn ich es vorher mit der Pokémon-Nahrung geködert oder mit einem Räucherball aufgeschreckt hatte. Wie in den vorherigen Gebieten der Insel, so benötigte ich auch diesmal gute Reflexe, um dieses flinke Wasser-Pokémon knipsen zu können!



Glutexo

Gut gebrüllt!



Ein Glutexo zog seine Kreise um diesen Lavatümpel. Jetzt hatte ich endlich die Gelegenheit, dieses Pokémon vom Typ Feuer in seiner vollen Größe aufzunehmen. Und dabei musste ich nicht einmal warten, bis es sich aus Glumanda entwickelt hatte, wie bei meiner ersten Begegnung mit einem Glutexo. Ich konnte es zwar mit der Pokémon-Nahrung oder einem Räucherball bewerfen, die meisten Punkte erhielt ich jedoch, indem ich einfach wartete, bis es von selbst anfing zu brüllen. Dann musste ich nur noch schnell auf den Auslöser drücken!



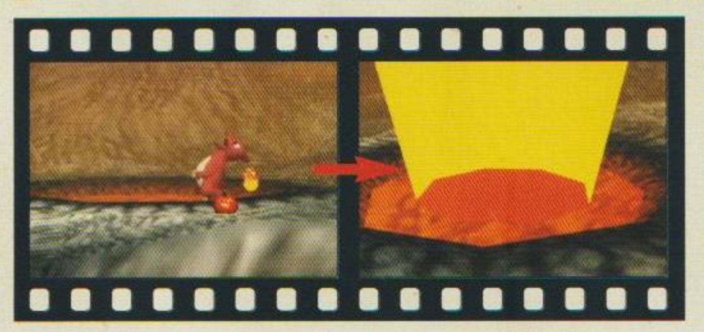
Größe: 680
Pose: 1.200
Technik: x 2
GESAMT: 3.760

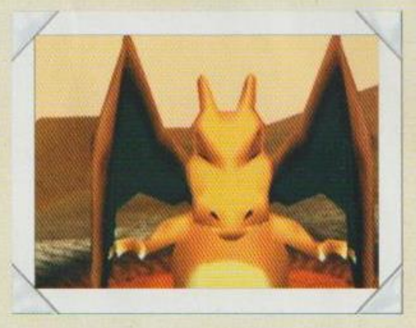


Glurak

Ein heißes Pflaster!







Größe: 860
Pose: 1.250
Technik: x 2
GESAMT: 4.220

Das letzte und zugleich auch eines der eindrucksvollsten Pokémon dieses Gebiets war Glurak! Allerdings musste ich all mein Geschick aufbieten, um diese seltene Schönheit vor das Objektiv zu bekommen. Bewarf ich Glutexo aus dem richtigen Winkel mit der Pokémon-Nahrung oder dem Räucherball, plumpste es in den kleinen Lavasee. Unter beeindruckenden Feuerstrahlen entwickelte sich Glutexo zu Glurak, das kurz danach aus der Lava auftauchte! Wollte ich jedoch den Top-Score erhalten, musste ich auch Glurak mit der Pokémon-Nahrung oder einem Räucherball bewerfen: Das mächtige Feuer/Flug-Pokémon breitete seine Schwingen aus und spuckte mir einen heißen Feuerstrahl direkt vor die Räder!

Vulkan-Galerie



Glumanda-Salat!



Bitte in Zweier-Reihen aufstellen!



Erschöpfte Kämpfer-Magmars!



Puh, ist das heiß!

HIGH-SCORES DER PROGRAMMIERER

(Ohne Bonus-Bilder, inkl. bestmöglicher Pose!)

Pokémon	Score	Pose
Gallopa	5.170	1.200
Vulpix	5.020	1.000
Magmar	4.400	1.200
Glumanda	5.630	1.200

Pokémon	Score	Pose
Glutexo	4.400	1.200
Lavados	4.700	1.350
Fukano	4.580	1.300
Arkani	5.170	1.200

Pokémon	Score	Pose
Karpador	4.000	1.000
Glurak	4.380	1.250



Hallo Todd +++ Damit du den nächsten Abschnitt der Insel erkunden darfst, musst du 22 verschiedene Arten von Pokémon für den Pokémon-Report fotografiert haben +++ Falls dir noch einige Arten fehlen, solltest du in den bisherigen Abschnitten noch mal mit der Pokémon-Nahrung auf Safari gehen, um einige scheue Pokémon aus ihren Verstecken zu locken +++ Gib nicht auf +++ Prof. Eich

Fluss



Fluss



Nach der schweißtreibenden Foto-Tour durch den Vulkan war die kühle Flussatmosphäre recht angenehm! Mit dem umfunktionierten Zero-One-Mobil machte ich mich auf den Weg, den Flusslauf und dessen dicht bewachsenes Ufer zu erkunden. Die Flora ließ sich dabei am ehesten mit der eines tropischen Regenwalds vergleichen - mit Ausnahme der darin beheimateten Pokémon natürlich! Ich stieß auf die unterschiedlichsten Typen, so z.B. Wasser-, Pflanzen- und Käfer-Pokémon. Professor Eich musste mich einige Male an die Vervollständigung des Pokémon-Reports erinnern, so viel Spaß machte es mir, all diese Wesen in ihrem natürlichen Lebensraum zu beobachten!

START



Professor Eich

Pokémon-Labor

Auftrag: Pokémon-Report
Einsatzgebiet: Fluss

Hallo Todd,
lass dich von der Idylle der Flussgegend nicht täuschen – hier warten etliche knifflige Aufgaben auf dich! Einige Pokémon kannst du zwar ohne Hilfsmittel oder mit der Pokémon-Nahrung vor dein Objektiv locken, für andere benötigst du allerdings die Räucherbälle oder die Pokéflöte. Das Zero-One-Mobil ist so konstruiert, dass es automatisch zu einer Art Luftkissenboot wird, sobald du deine Fotoreise über den Fluss antrittst! Übrigens: Auch dieses Gebiet hat zwei Ausgänge. Ich werde dir am Ende dieses Abschnitts genau erklären, wie du den Geheimweg öffnest!
Gutes Gelingen!

Prof. Eich

POKéMON-REPORT

- [x] Quapsel
- [x] Bisasam
- [x] Muschas
- [x] Giflor
- [x] Flegmon
- [x] Lahmus
- [x] Enton
- [x] Safcon
- [x] Porygon
- [x] Austos
- [x] Karpador
- [x] Pikachu

Fluss

Quapsel



Hüpfendes Trio!





Direkt zu Beginn des Flusslaufs fielen mir im Gebüsch auf der rechten Seite drei Quapsel auf. Mit der Pokémon-Nahrung konnte ich sie zwar aus ihrem Versteck locken, dazu musste ich allerdings ziemlich genau zielen! Einfacher war es mit den Räucherbällen: Aufgeschreckt kamen die knuffigen Pokémon aus ihrem grünen Unterschlupf gesprungen und stürzten sich kopfüber



ins kühle Nass. Danach tauchten sie dreimal auf und sprangen fröhlich durch die Luft. Für eine Aufnahme aller drei Quapsel gab es natürlich die meisten Punkte! Manchmal gelang es mir danach, ein einzelnes Quapsel, dessen Pose mit besonders vielen Punkten bewertet wurde, mit der Pokémon-Nahrung oder einem Räucherball aus dem Wasser zu locken!

Bisasam



Tarnung ist alles!





Größe: 990 x Bonus: 350
Pose: 1.200
Technik: x 2 **GESAMT: 4.730**

Im hohlen Baumstamm und in den beiden Baumstümpfen hatten sich drei Bisasams versteckt. Während ich das Bisasam im Baumstamm mit Pokémon-Nahrung ködern konnte, musste ich die anderen beiden erst mit Räucherbällen aus ihrem Versteck locken. Alle drei auf



einmal mit der Pokémon-Nahrung auf ein Bild zu locken – das war fast unmöglich! Ein Schnappschuss mit zwei Bisasams, die sich über einen Snack freuten, brachte mir allerdings auch eine sehr hohe Wertung ein!



Größe: 890
Pose: 1.200
Technik: x 2 **GESAMT: 4.180**

Giflor



Giftiger Tanz!



Die seltsame Pflanze, die an dieser Stelle giftige Dämpfe ausstieß, war gar keine Pflanze, sondern ein Giflor! Nur durch die Pokéflöte konnte ich es dazu bringen, zu tanzen und sich fotografieren zu lassen! Die zweite Melodie schien dem Giflor und auch Professor Eich besonders gut zu gefallen – für eine Aufnahme des coolen Tanzes gab es auf jeden Fall die meisten Punkte!

Muschas



Vor Zeichen!



Muschas' tauchten am häufigsten im Gebiet der beiden Muschas-Schilder am Ufer auf. Allerdings war es nicht gerade leicht, ein Muschas-Trio in der Luft zu erwischen, vor allem, da diese Wasser-Pokémon auf keines meiner Items reagierten. Ohne eine schnelle Reaktion war es aussichtslos, ein Trio mit der Kamera zu erwischen! Als ich jedoch den Dash-Antrieb erhalten hatte, gelangen mir einige tolle Großaufnahmen!



Größe: 250
Pose: 1.000
Technik: x 2
x Bonus: 520
GESAMT: 3.020

START

Fluss



Flegmon

Immer mit der Ruhe!



Die beiden Flegmons, die sich nahe der Muschas-Symbole aufhielten, waren relativ leicht zu fotografieren. Sie waren nämlich so träge, dass sie sich nicht vom Fleck bewegten und geduldig meine Knipserei über sich ergehen ließen. Ich konnte zwar die Pokéflöte einsetzen, der Erfolg war allerdings gering. Mehr Punkte erhielt ich, wenn sie sich auf die Hinterbeine stellten und gähnten! Aber nur mit der Pokémon-Nahrung konnte ich ein wirklich außergewöhnliches Foto vorbereiten...

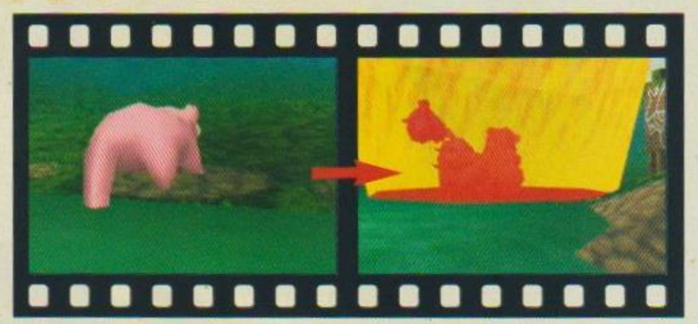
Größe: 1.000
Pose: 1.000
Technik: x 2 **GESAMT: 4.000**



Lahmus

Schmerzhafte Angel!





Wenn ich ein Flegmon mit der Pokémon-Nahrung frühzeitig zur Angelstelle direkt vor dem Muschas-Zeichen lockte, bot sich mir ein lustiges Schauspiel: Während das Flegmon genüsslich die Pokémon-Nahrung verputzte, ließ es seinen Schwanz unachtsam im Fluss baumeln. Und da geschah es: Durch ein zuschnappendes Muschas entwickelte sich Flegmon zu Lahmus! Das Lahmus mochte die Melodien meiner Pokéflöte und führte ein Tänzchen auf. Die höchste Punktzahl erhielt ich aber für ein Lahmus, das gerade etwas Pokémon-Nahrung verdrückte!

Größe: 990
Pose: 1.200
Technik: x 2 **GESAMT: 4.580**



Enton

Dreisprung!



Die beste Möglichkeit, ein gelungenes Portrait von Enton zu bekommen, war folgende: Ich bewarf das Wasser-Pokémon mit der Pokémon-Nahrung oder den Räucherbällen und es versank in den Fluten! Nun konnte ich es mit Pokémon-Nahrung oder Räucherball dazu bringen, aus dem Wasser zu springen. Entweder sprang Enton in die Luft, flatterte mit den Flügeln und stieß dabei einen Schrei aus, oder es beeindruckte mich mit einem gekonnten Rückenplatscher. Die meisten Punkte erhielt ich jedoch für eine vollendete Pirouette!









Safcon

Leinen los!



Unter dem Felsvorsprung über mir befand sich eine Safcon-Kolonie. Ich konnte alle vier auf einem Bild ablichten, allerdings waren sie auf dem Bild nur sehr klein abgebildet. Mit Räucherbällen brachte ich sie dazu, sich aus der Höhe abzuseilen, bis sie über der Wasseroberfläche hingen. Dadurch konnte ich sie in ausreichender Größe fotografieren! Ein interessanter Nebeneffekt: Ich konnte ein herabhängendes Safcon als Bremse benutzen, wenn es dem Zero-One-Mobil gewissermaßen im Weg hing!



Porygon

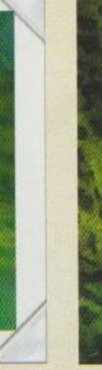
Zwei auf einmal!



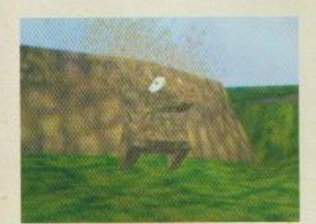


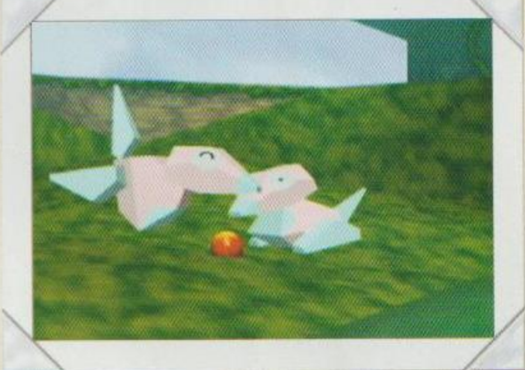
Gegenüber den aus dem Wasser ragenden Baumstümpfen, um die das Enton seine Kreise zog, traf ich auf zwei Porygons. Allerdings musste ich schon sehr genau hinschauen, um sie zu entdecken. Eine Porygon-Schnauze ragte aus dem Busch rechts der Lichtung und eine weitere Schnauze konnte ich in der Steinwand ausmachen. Bewarf ich die Porygons mit Räucherbällen, sprangen sie aus ihrem Versteck. Danach lockte ich sie mit der Pokémon-Nahrung möglichst nah zueinander, um sie zufrieden fressend auf einem Foto abzulichten! Mit je zwei weiteren Räucherbällen beworfen, legte jedes Porygon sogar seine Tarnung ab. Dadurch konnte ich die Punktzahl nochmals steigern!











Größe: 330 x Bonus: 410
Pose: 1.400
Technik: x 2 GESAMT: 3.870





Fluss





Muschas

Ende gut?

Ob ich am Ende des Flusses noch einmal Muschas' zu Gesicht bekam, war reiner Zufall. Falls jedoch mehrere Muschas' auf einmal aus dem Wasser auftauchten, konnte ich ein gutes Gruppenfoto auf Film verewigen! (Die zuvor beschriebene Stelle beim Muschas-Schild war jedoch eindeutig die bessere Location!)



Austos

Senkrechtstarter!







Ob Austos' aus dem Wasser stiegen, war nicht vorhersehbar, und zwei Exemplare auf einmal waren eine echte Rarität! Es lohnte sich allerdings, den Fluss einige Male entlang zu fahren und auf besonders faszinierende Motive zu warten. Ein Foto von zwei oder gar drei Austos' gefiel Professor Eich besonders gut! Mit der Pokémon-Nahrung oder einem Räucherball konnte ich ein Austos zwar zum Wirbeln bringen, aber dies steigerte die Punktzahl nicht wesentlich.



Größe: 650 **x Bonus:** 330
Pose: 1.000
Technik: x 2 **GESAMT: 3.630**







Karpador

Ein weiter Weg!




In fast allen Gewässern der Insel sind Karpadors zuhause. Auch der Fluss bildete keine Ausnahme. Mit Hilfe der Pokémon-Nahrung oder mit Räucherbällen konnte ich die Wasser-Pokémon aus ihrem Element locken! Allerdings nur, wenn sich nicht gerade Quapsels oder Entons unter Wasser befanden!

Größe: 940
Pose: 1.200
Technik: x 2 **GESAMT: 4.280**



Pikachu

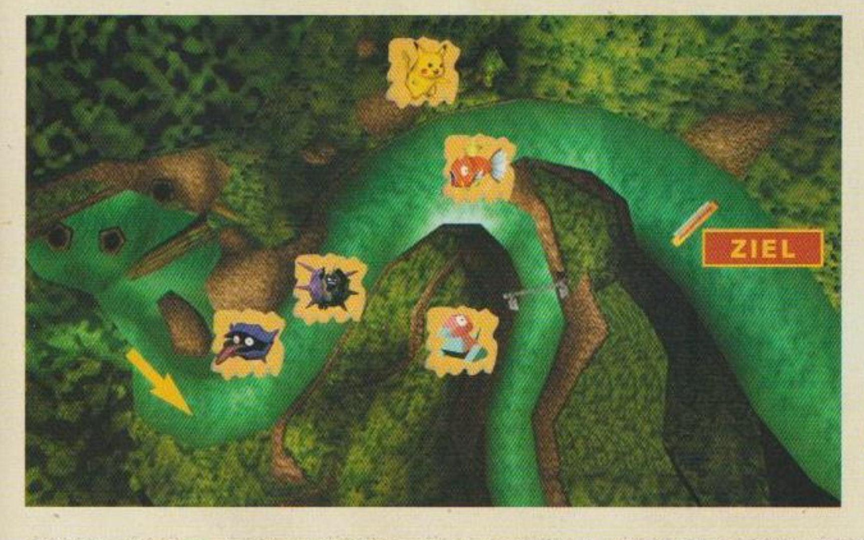
Hello again!





Nachdem ich dem Elektro-Pokémon Pikachu schon einige Male begegnet war, hatte ich es im Vulkangebiet bereits vermisst! Auf der linken Seite, kurz vor dem Ausgang, lugte es dann aber doch noch hinter einem hohlen Baumstamm hervor. Ich konnte zwar Fotos von ihm schießen, aber die Punktzahl ließ sehr zu wünschen übrig. Dafür hatte ich die Gelegenheit, ein einmaliges Bonus-Bild aufzunehmen – wie ich das anstellte, steht in meinem **Bonus-Bild-Bericht** auf den **Seiten 28-33**!



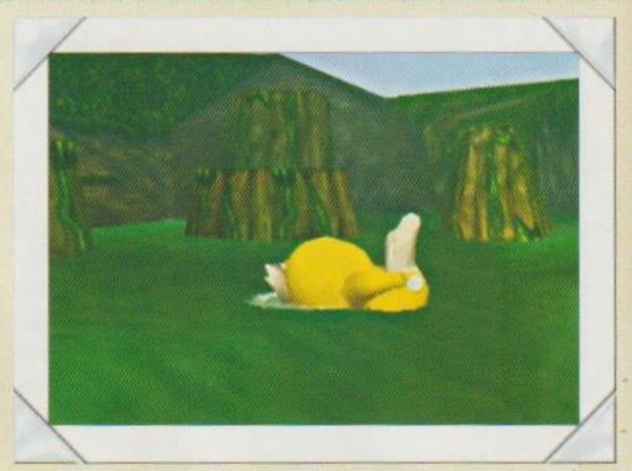




Fluss-Galerie



Drei Bisasaus auf einmal!



Enton als Rückenschwimmer!

HIGH-SCORES DER PROGRAMMIERER

(Ohne Bonus-Bilder, inkl. bestmöglicher Pose!)

Pokémon	Score	Pose
Quapsel	5.130	1.200
Bisasam	5.380	1.200
Giflor	4.400	1.200
Muschas	4.400	1.000

Pokémon	Score	Pose
Flegmon	4.000	1.000
Lahmus	4.600	1.300
Enton	4.400	1.200
Safcon	4.470	1.000

Pokémon	Score	Pose
Austos	4.320	1.000
Porygon	5.560	1.400
Karpador	4.400	1.200
Pikachu	4.780	1.000



Hallo Todd +++ Vielleicht ist dir kurz vor Ende der Flussfahrt eine Abzweigung aufgefallen +++ Kurz davor, auf der rechten Seite, befindet sich ein Schalter, der dir den Zugang ermöglicht +++ Du musst dazu lediglich das Porygon, das sich in der Wand dahinter versteckt, mit einem Räucherball treffen +++ Prof. Eich



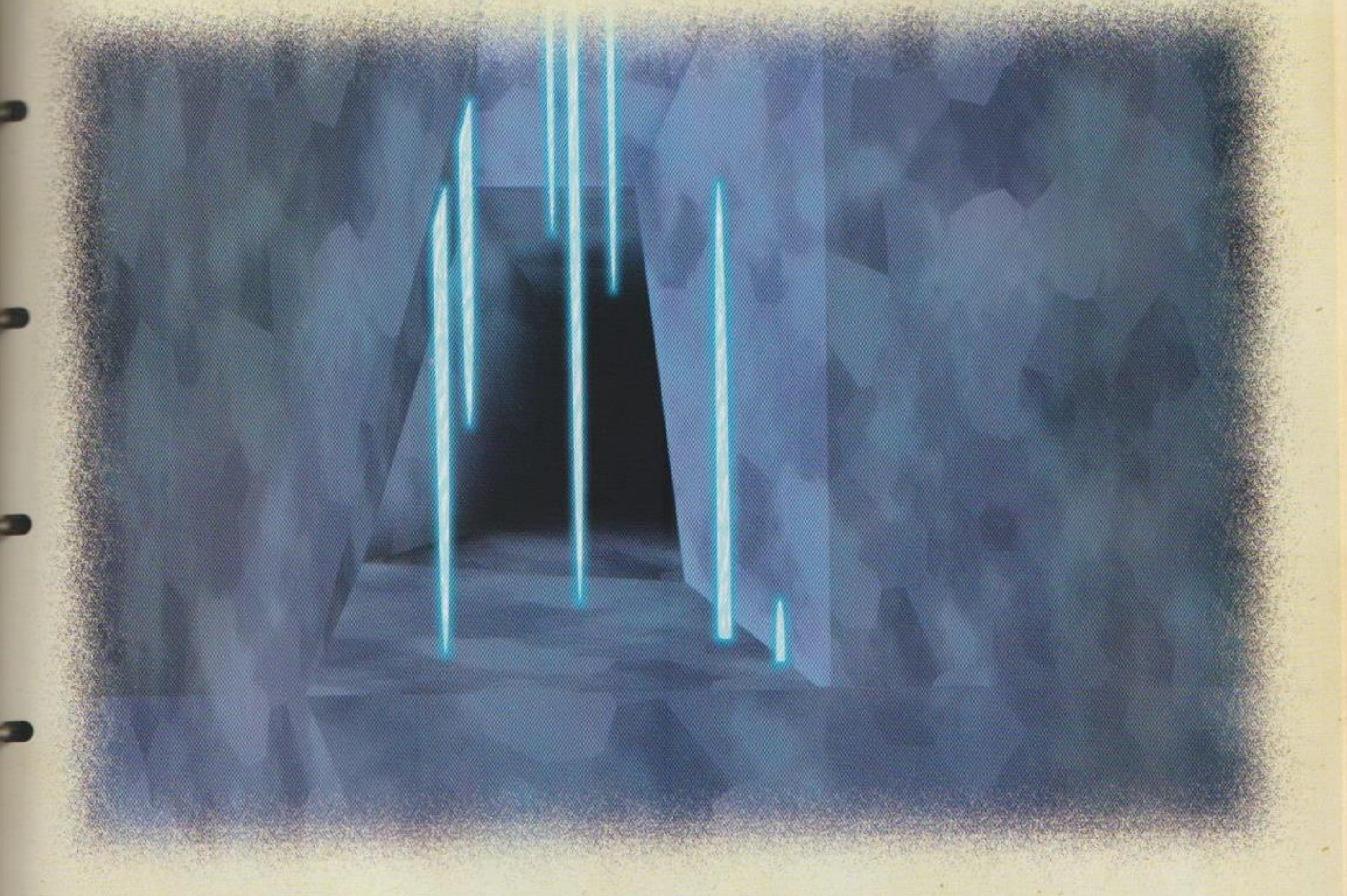
Zweiter Ausgang: Das Porygon springt auf den Schalter...

... Pikachu begutachtet den Vorgang aus der Ferne ...

... und ab geht's in die Tiefe!



Höhle



Höhle

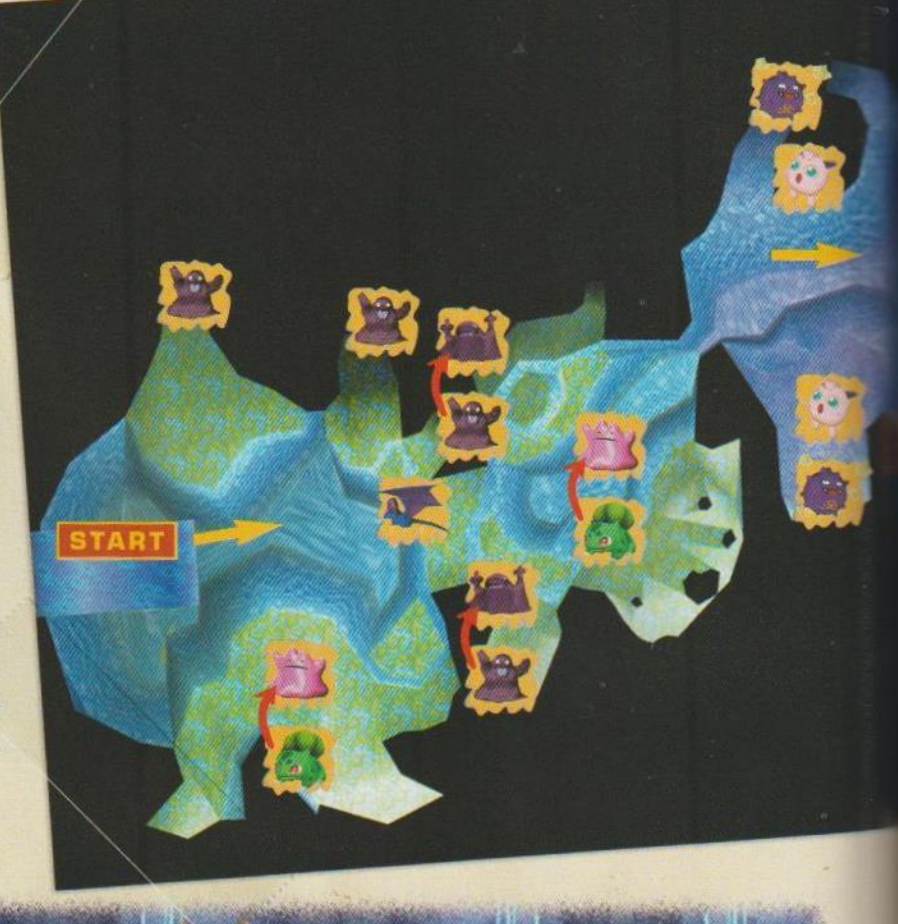


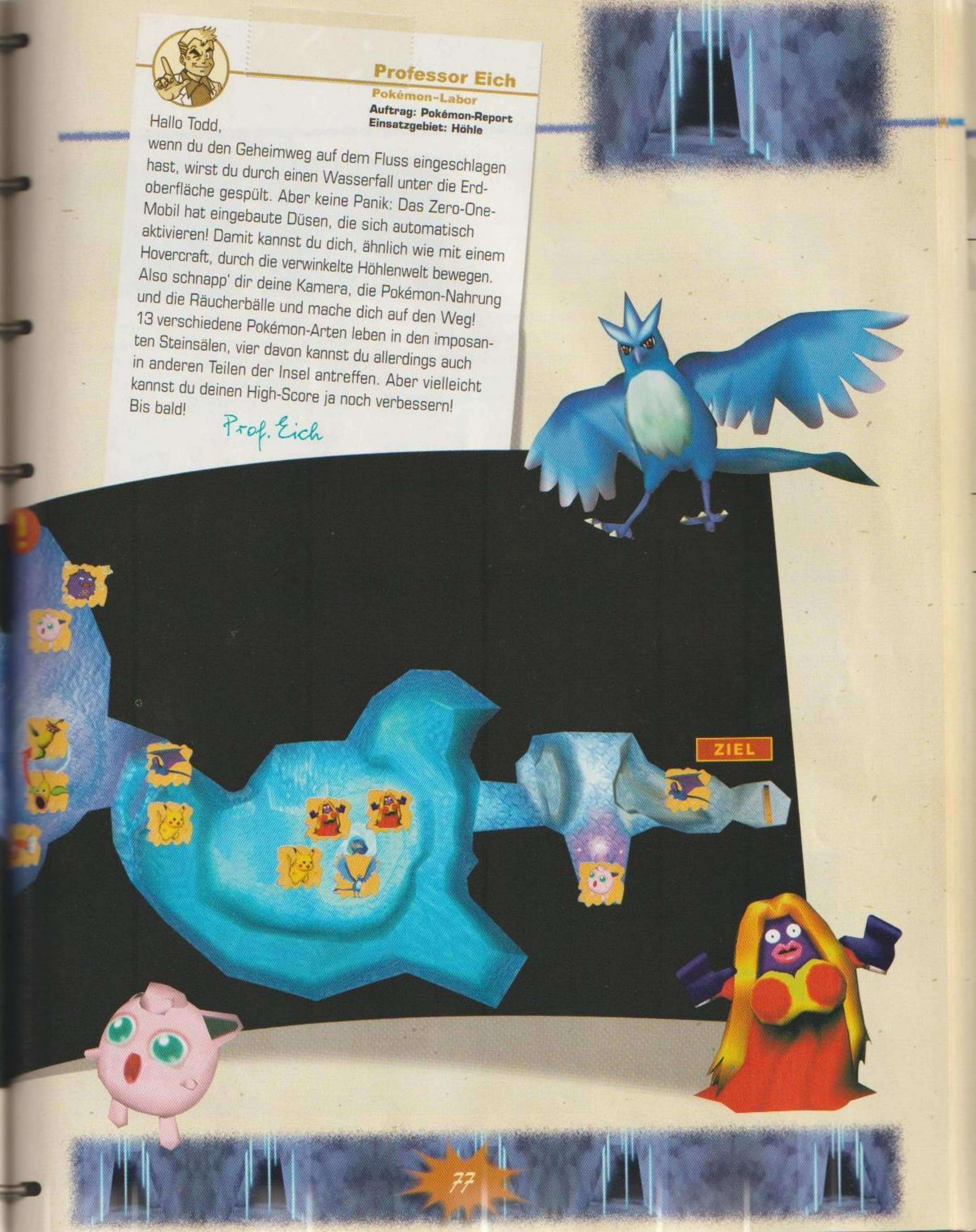
POKéMON-REPORT

- [x] Zubat
- [x] Sleima
- [x] Bisasam
- [x] Ditto
- [x] Sleimok
- [x] Pummeluff
- [x] Smogon
- [x] Karpador
- [x] Ultrigaria
- [x] Sarzenia
- [x] Pikachu
- [x] Rossana
- [x] Arktos



Nachdem ich auf dem Fluss die Abzweigung genommen hatte, führte mich ein Wasserfall direkt in eine bezaubernde Höhlenwelt. Unterirdische Seen, bizarre Gesteinsformen und viele zauberhafte Pokémon waren charakteristisch für diesen Insel-Abschnitt. Zum Glück hatte Professor Eich das Zero-One-Mobil entsprechend konstruiert, denn an einen befahrbaren Weg oder eine Wasserstraße war nicht zu denken! Daher setzte ich den Hover-Antrieb ein! Da ich bereits die Räucherbälle erhalten hatte, konnte ich schon bei der ersten Durchquerung einige Geheimnisse lüften!





Professor Eich

Pokémon-Labor

Auftrag: Pokémon-Report
Einsatzgebiet: Höhle

Hallo Todd,

wenn du den Geheimweg auf dem Fluss eingeschlagen hast, wirst du durch einen Wasserfall unter die Erdoberfläche gespült. Aber keine Panik: Das Zero-One-Mobil hat eingebaute Düsen, die sich automatisch aktivieren! Damit kannst du dich, ähnlich wie mit einem Hovercraft, durch die verwinkelte Höhlenwelt bewegen. Also schnapp' dir deine Kamera, die Pokémon-Nahrung und die Räucherbälle und mache dich auf den Weg! 13 verschiedene Pokémon-Arten leben in den imposanten Steinsälen, vier davon kannst du allerdings auch in anderen Teilen der Insel antreffen. Aber vielleicht kannst du deinen High-Score ja noch verbessern!
Bis bald!

Prof. Eich

Höhle



Zubat

Vorbereitung!





In dieser Höhle hielten sich sehr viele Zubats auf und ich hatte mehrere Gelegenheiten, ein gutes Foto zu schießen. Allerdings merkte ich bald, dass ich nach Möglichkeit in der ersten Höhle drei Zubats (noch vor der Engstelle – siehe erster Teil der Karte) knipsen musste. Nur dann flogen nämlich kurz vor dem Ausgang bis zu drei – je nachdem wie viele Fotos ich vorher geschossen hatte – dieser fliegenden Gift-Pokémon auf mich zu und ich konnte sie auf einem einzigen Foto verewigen! (Siehe auch meine Beschreibung zum letzten Teil der Höhle.)



Sleima

Typisch Höhlenbewohner!



Als ich mit dem Zero-One-Mobil tiefer in die Höhle hinab schwebte, entdeckte ich in den ersten beiden Felsnischen auf der linken Seite jeweils ein Sleima. Sie waren zu weit entfernt, um sie in angemessener Größe auf ein Foto zu bannen. Ich fotografierte sie trotzdem, weil sich nur dadurch direkt nach dem schmalen Durchgang noch zwei Sleimas blicken ließen! (Fotografierte ich nur das Sleima in der ersten Nische, erschien nur ein Sleima nach dem Durchgang auf der rechten Seite, und umgekehrt.) Diese Sleimas konnte ich dann auch mit der Pokémon-Nahrung dazu bringen, eine fotogene Pose einzunehmen. Mit den Räucherbällen musste ich sie insgesamt dreimal treffen, damit sie sich entwickelten!



Größe: 1.000 x Bonus: 610
Pose: 1.000
Technik: x 2 GESAMT: 4.610



Bisasam

Seltsam, seltsam!





Auf einem Absatz erspähte ich ein Bisasam. Als ich näher kam, fielen mir jedoch die seltsamen Augen und die sonderbare Stimme des Pflanzen-Pokémon auf! Ich bewarf das Wesen mit einem Räucherball und es stellte sich heraus, dass es sich um ein Ditto handelte, das seine Gestalt verändert hatte. Hinter dem Durchgang befand sich sogar eine Dreiergruppe Dittos! Solange sie jedoch als Bisasams verkleidet waren, bewertete Professor Eich meine Fotos auch als Bisasam-Porträts! Ich köderte sie mit der Pokémon-Nahrung und machte ein Gruppenbild!



Größe: 430 x Bonus: 810
Pose: 1.000
Technik: x 2 GESAMT: 3.670




Ditto

Undercover!




Nachdem ich die vermeintlichen Bisasams mit Räucherbällen getroffen hatte, zeigten die Dittos ihr wahres Gesicht! Jetzt konnte ich sie mit der Pokémon-Nahrung möglichst nahe an das Objektiv heranlocken und einen coolen Schnappschuss machen. Ein Ditto, das sich streckte und vor Freude in die Luft hüpfte, brachte mir die meisten Punkte!



Sleimok

Geräuchertes Sleima!



Mit drei Räucherbällen musste ich die Sleimas treffen, damit sie sich zu Sleimoks entwickelten. Aber das Ergebnis konnte sich wirklich sehen lassen! Obwohl Professor Eich nicht allzu viele Punkte für ein Sleimok-Porträt vergab, war das Gift-Pokémon doch eines der für die Höhle typischsten Bewohner und damit für den Pokémon-Report unerlässlich!





Größe: 990
Pose: 1.000
Technik: x 2 GESAMT: 3.980

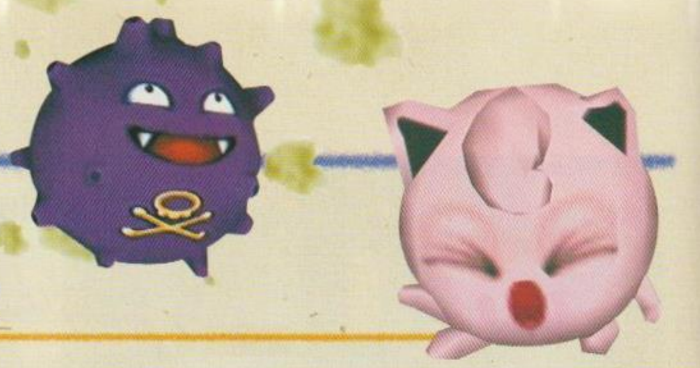






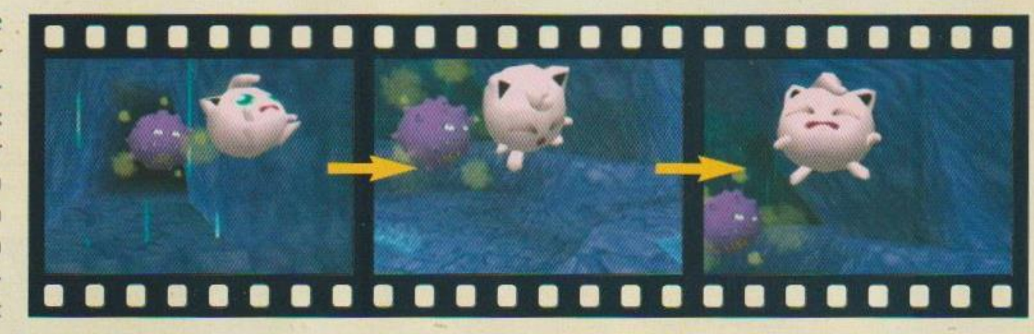
Höhle





Pummeluff

Auf der Flucht!



Das sonst so fröhliche Pummeluff machte gar keinen glücklichen Eindruck. Kein Wunder: Es schien sich in der Höhle verirrt zu haben und wurde von einem Smogon verfolgt! Da das Pummeluff von seinem Verfolger direkt auf mich zugetrieben wurde, konnte ich eine imposante Nahaufnahme anfertigen. Danach machte ich mich daran, das Pummeluff durch gezielte Würfe auf den Verfolger (mit der Pokémon-Nahrung oder mit Räucherbällen) aus seiner prekären Situation zu befreien!

Im selben Abschnitt traf ich auf zwei weitere Pummeluffs, die ebenfalls ein Smogon-Problem hatten. Konnte ich alle drei Pummeluffs befreien, wobei mir der Dash-Antrieb gute Dienste leistete, warteten sie am Ende der Höhle mit einer Überraschung auf mich! (Um was es sich dabei handelte, steht im Kapitel **„Bonus-Bilder"** auf den **Seiten 28–33**.)



Smogon

Stop!



Die drei Smogons, die die Pummeluffs verfolgten, gaben gute Motive ab. Das erste kam allerdings besonders nahe an das Zero-One-Mobil heran. Sobald ich ein Smogon gut im Bild hatte, spielte ich die Pokéflöte und das Smogon führte einen Tanz auf, der mir die höchste Punktzahl bescherte!



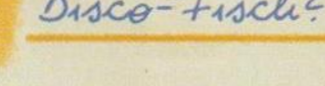
Größe: 870
Pose: 1.200
Technik: x 2
GESAMT: 4.140





Karpador

Disco-Fisch?



Im oberen der beiden kleinen unterirdischen Seen lebte ein Karpador. Es sprang aus dem Wasser, sobald ich Pokémon-Nahrung oder Räucherbälle in den Pool warf. Da es eine glitzernde Spur in der Luft hinterließ, sah Professor Eich dieses Foto besonders gern und bewertete es enorm hoch!







Größe: 620
Pose: 1.000
Technik: x 2 **GESAMT: 3.240**



Ultrigaria

Unfreiwilliger Kopfsprung!

Um den unteren See kreiste ein Ultrigaria, das sich nur langsam fortbewegte. Dadurch konnte ich es aus nächster Nähe ablichten. Sobald der Professor und ich mit dem Ergebnis zufrieden waren, bewarf ich das Ultrigaria mit Pokémon-Nahrung oder Räucherball – und zwar aus einem Winkel, dass es in das Höhlengewässer fiel! Dadurch entwickelte sich das Pokémon...



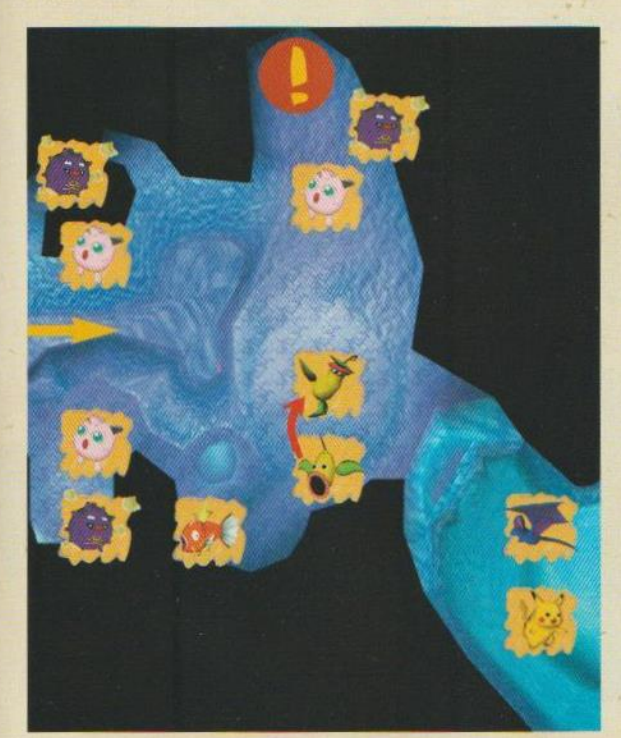
Sarzenia

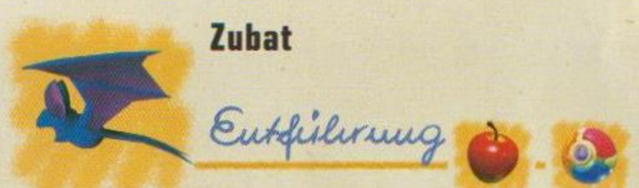
Jump!

Das Wasser des unterirdischen Teichs schien sehr nahrhaft zu sein, denn nachdem ich Ultrigaria in das Steinbecken befördert hatte, erhob es sich, zu einem Sarzenia weiterentwickelt, aus dem kühlen Nass! Während ich das Pokémon mit dem Zero-One-Mobil umkreiste, hatte ich ausreichend Gelegenheit, ein paar Großaufnahmen zu machen. Bewarf ich das Sarzenia mit der Pokémon-Nahrung oder den Räucherbällen, konnte ich es zu einer guten Pose verleiten. Die beste Bewertung erhielt ich allerdings für ein Sarzenia, das gerade aus dem Wasser auftauchte!



Größe: 740
Pose: 1.300
Technik: x 2 **GESAMT: 4.080**





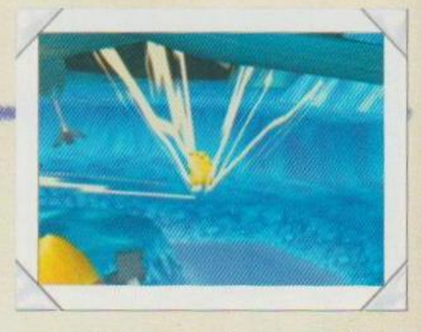
Zubat

Entführung

Während ich über die steinerne Schwelle zur nächsten Höhlenkuppel schwebte, bot sich mir ein unglaublicher Anblick: Ein Zubat hatte sich ein Pikachu geschnappt und flog mit ihm davon! Zuerst wusste ich nicht, was ich dagegen unternehmen sollte. Nach einer Weile fand ich jedoch heraus, dass ich in dieser Situation die große Chance hatte, eines der seltenen Bonus-Bilder zu schießen. Wie das genau funktionierte, verrate ich im Abschnitt **„Bonus-Bilder"** auf den **Seiten 28-33**!



Höhle





Pikachu

Endlich frei!



Wenn ich Pikachu aus den Klauen des Zubat befreit hatte, konnte ich zwei Bonus-Bilder von Pikachu aufnehmen, die es wirklich in sich hatten: Für das zweite Bonus-Bild benötigte ich allerdings die Pokéflöte, um Arktos aus seinem Ei zu locken! Die genaue Anleitung, wie ihr diese eindrucksvollen Pikachu-Porträts anfertigen könnt, findet ihr auf den **Seiten 28-33**.

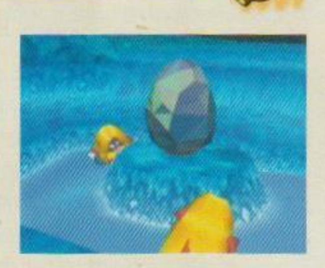


Rossana

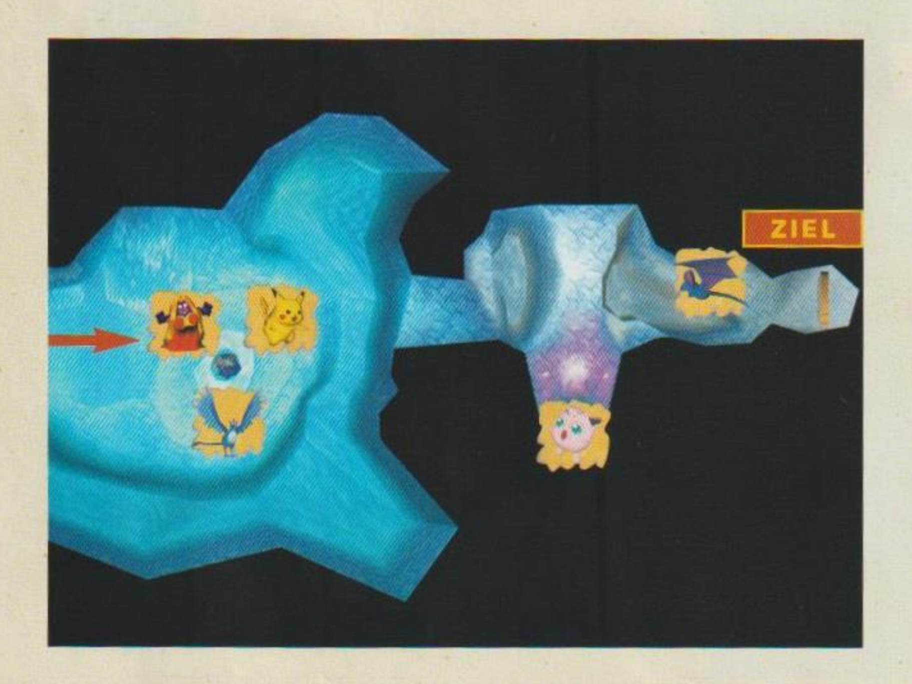
Haarwäsche!



In dem Gewässer rund um das vereiste Ei konnte ich zwei Rossanas ausmachen. Als ich näher kam, sah ich, dass sie sich die Haare wuschen, und für eine Aufnahme dieser Pose gab es bereits eine gute Bewertung. Für ein Foto von einem tanzenden Rossana erhielt ich allerdings noch mehr Punkte, wobei ich mit der dritten Melodie der Pokéflöte den besten Effekt erzielte und den Top-Score einheimste! Wenn ich versuchte, beide Rossanas auf ein Foto zu bannen, waren die Abbildungen meistens zu klein. Also konzentrierte ich mich auf eine Großaufnahme von einem einzelnen, tanzenden Rossana. Die Musik der Pokéflöte hatte außerdem einen interessanten Effekt auf das Eis-Ei...



Größe: 950
Pose: 1.200
Technik: x 2
GESAMT: 4.300



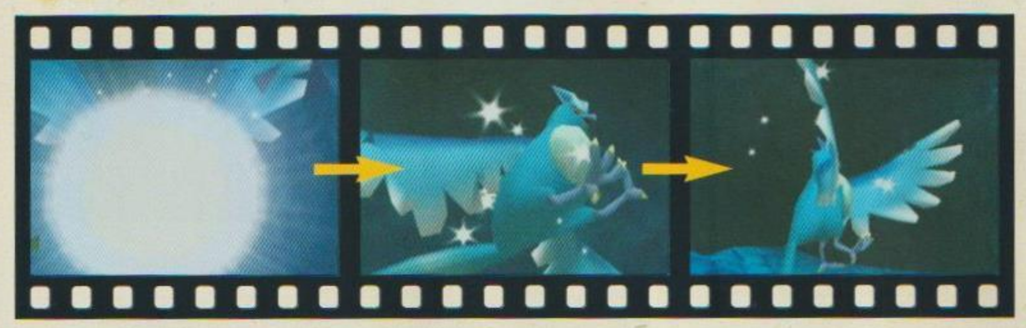


Arktos



Kalte Geburt!





Wenn ich die Pokéflöte in der Nähe des Eies spielte, fing es an zu vibrieren und zerbarst in tausend Teile. Ein majestätisches Arktos entschlüpfte dem Ei, stieg in die Luft und drehte danach seine Runden durch die eisige Höhle! Ich hatte zwar genug Zeit, um ein Foto des legendären Vogel-Pokémon zu machen, eine außergewöhnliche Punktzahl gab es jedoch nur für ein Foto, auf dem das Arktos gerade schlüpft! Deshalb fotografierte ich, sobald das Ei zu vibrieren anfing, um diesen eindrucksvollen Vorgang nicht zu verpassen! Ohne das Arktos fotografiert zu haben konnte ich übrigens kein Foto des fliegenden Pikachu aufnehmen! (Eine genaue Anleitung findet ihr auf den **Seiten 28-33**.)



Größe: 880
Pose: 1.350
Technik: x 2 **GESAMT: 4.460**



Größe: 800 x Bonus: 400
Pose: 1.000
Technik: x 2 **GESAMT: 4.000**

Zubat



Der verdiente Lohn!

Wenn ich zu Beginn der Höhle drei Zubats fotografiert hatte, flog kurz vor dem Ausgang ein Zubat-Trio auf mich zu. Es war das erste Mal, dass ich so viele Zubats auf einmal zu Gesicht bekam! Um diesen Augenblick so gut wie möglich auszunutzen, wartete ich, bis sich das erste Zubat direkt vor mir befand und drückte auf den Auslöser. Dabei musste ich allerdings berücksichtigen, dass auch die anderen beiden Zubats im Bild zu sehen waren. Dies garantierte mir wertvolle Extrapunkte!

Höhle-Galerie



Ditto kurz vor der Enttarnung!



Smogon im Smog!



Arktos-Kult!



Das böse Pummeluff-Punk-Trio!

HIGH-SCORES DER PROGRAMMIERER

(Ohne Bonus-Bilder, inkl. bestmöglicher Pose!)

Pokémon	Score	Pose
Zubat	4.330	1.000
Sleima	4.300	1.150
Bisasam	5.050	1.000
Ditto	4.940	1.150

Pokémon	Score	Pose
Sleimok	4.000	1.000
Pummeluff	4.000	1.000
Smogon	4.400	1.200
Karpador	4.400	1.200

Pokémon	Score	Pose
Ultrigaria	4.000	1.000
Sarzenia	4.600	1.300
Pikachu	4.600	1.300
Rossana	4.400	1.200
Arktos	4.700	1.350



Hallo Todd +++ Damit ich dich in das nächste Gebiet der Insel fahren lasse, musst du mindestens 40 verschiedene Arten von Pokémon für den Pokémon-Report fotografiert haben +++ Dazu solltest du deine Hilfsmittel auch an ungewöhnlichen Orten ausprobieren - manche Pokémon sind sehr trickreich, wenn es darum geht, sich zu verstecken! +++ Prof. Eich

Tal

Tal



Es war ein hartes Stück Arbeit, 40 verschiedene Pokémon zu fotografieren! Aber es hatte sich gelohnt: Ich erhielt Zugang zu einer der faszinierendsten Gegenden der Pokémon-Insel, nämlich zum Tal! Das Zero-One-Mobil wurde zum Luftkissenboot umfunktioniert und ich fuhr auf reißenden Stromschnellen zwischen steilen Berghängen und einer kargen, wilden Vegetation. Die Pokémon, die ich hier finden konnte, machten das Abenteuer jedoch erst vollkommen!





Professor Eich
Pokémon-Labor

Auftrag: Pokémon-Report
Einsatzgebiet: Tal

Hallo Todd,
das Tal ist kein gastfreundlicher Ort: Bei einem waghalsigen River-Rafting-Trip musst du dein ganzes Können unter Beweis stellen! Das Zero-One-Mobil wird dich zwar sicher an das Ende dieses Insel-Abschnitts bringen, die Pokémon sind jedoch nicht immer problemlos zu erwischen. Hier musst du zeigen, dass du mittlerweile ein Profi im Umgang mit der Kamera, der Pokémon-Nahrung und den Räucherbällen bist! Ansonsten hast du keine Chance, die zahlreichen Pokémon, die hier leben, für den Pokémon-Report zu fotografieren. Am Ende des Tals wartet eine verschlossene Schleuse auf dich, hinter der ich mit einer Spezialaufgabe auf dich warte. Wie du die Schleuse öffnen kannst, verrate ich dir am Ende deiner Bootstour!
Bis dann – ich erwarte dich

Prof. Eich

POKéMON-REPORT

- [x] Schiggy
- [x] Karpador
- [x] Menki
- [x] Kleinstein
- [x] Sandan
- [x] Georok
- [x] Sandamer
- [x] Garados
- [x] Sterndu
- [x] Starmie
- [x] Dragoran
- [x] Dratini
- [x] Goldini

Tal

Schiggy







Uferlos!



Größe: 680 x Bonus 670
Pose: 1.100
Technik: x 2 **GESAMT: 4.230**

Einmal im Wasser, sah ich vor mir die Rückenpanzer einiger Schiggys aus der Wasseroberfläche ragen. Mit einem Räucherball-Wurf konnte ich einen oder sogar mehrere Schiggys ans Ufer befördern. Danach brauchte ich sie nur noch mit der Pokéflöte oder der Pokémon-Nahrung dazu zu bringen, eine fotogene Pose einzunehmen. Glücklich mampfende Schiggys gaben das beste Motiv ab!

Karpador

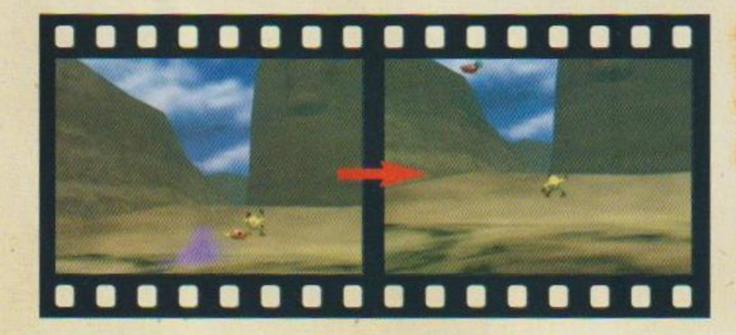


Volltreffer!





Den gesamten Flusslauf entlang stieß ich immer wieder auf Karpadors. In der ersten Biegung des Flusses befand sich jedoch ein besonderes Exemplar: Dieses Karpador kam von allein an die Oberfläche, seine Aktivität nahm allerdings ab, je mehr ich mich ihm näherte. Wenn ich das Wasser-Pokémon mit einem Räucherball traf, wirbelte es an das rechte Ufer, von wo aus es von einem Menki über den nächsten Berg geworfen wurde. Was es damit auf sich hatte, erfuhr ich allerdings erst später...



Menki



Karpador-Weitwurf

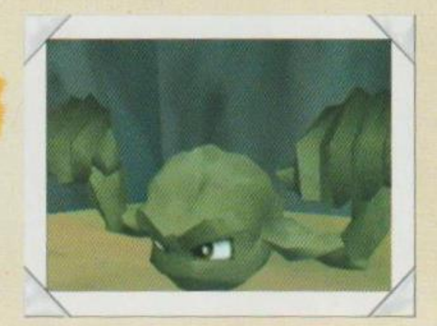
Das Menki am Ufer schnappte sich das Karpador und schleuderte es über den Berg! Ich ahnte jedoch noch nicht, dass ich das Karpador an einer anderen Stelle des Tals noch einmal wiedersehen würde! Kurz vor der ersten Stromschnelle wartete übrigens noch ein Menki, mit dessen Aufnahme ich mehr Punkte erreichen konnte.

Kleinstein



Ein Stein oder Kleinstein?





Der seltsame Stein, der an der steilen Felswand hing, war ein Kleinstein. Mit einem Räucherball konnte ich es dazu bringen, auf den Boden zu springen! Jetzt konnte ich das Pokémon endlich in seiner vollen Pracht aufnehmen. Und damit nicht genug: Jedes der drei Kleinstein-Exemplare, die an dem Fels hingen, brachte ein Sandan zum Vorschein, wenn ich es mit dem Räucherball traf!



Sandan



Welche Freude!



Wenn ich alle drei Kleinsteins mit den Räucherbällen von der Wand geholt hatte, konnte ich bis zu drei Sandans gemeinsam ablichten. Mit dem Räucherball konnte ich die Sandans zwar irritieren, aber nur die Pokémon-Nahrung brachte diese Pokémon dazu, Freudensprünge zu vollführen!



Größe: 920 x Bonus: 440
Pose: 800
Technik: x 2 **GESAMT: 3.880**



Größe: 820
Pose: 1.200
Technik: x 2 **GESAMT: 4.040**

Georok



Steinstark!



Um dieses Georok richtig fotografieren zu können, musste ich vorher die beiden Kleinsteins mit Räucherbällen bewerfen. Erst dann fiel das Georok von der Wand. Wenn ich das riesige Pokémon in voller Größe beim Hinfallen ablichtete, erhielt ich die höchste Punktzahl!

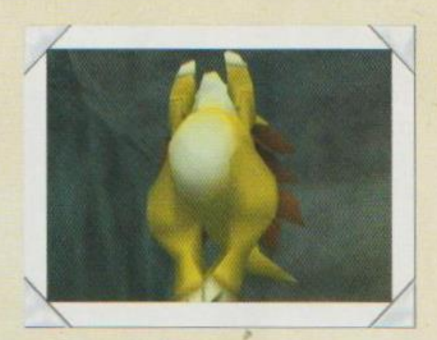
Sandamer



Sandbohrer!




Nachdem ich die beiden Kleinsteins mit Räucherbällen von der Wand geholt hatte, erschien neben dem Georok auch ein Sandamer. Dieses Pokémon bohrte sich aus dem Ufersand und vollführte eine Pirouette in der Luft. Die meisten Punkte erhielt ich, wenn ich das Sandamer während seiner Drehungen fotografierte! Mit der Pokémon-Nahrung konnte ich es zwar auch beeindrucken, Professor Eichs Bewertung fiel allerdings deutlich niedriger aus!



Größe: 970
Pose: 1.400
Technik: x 2 **GESAMT: 4.740**





Georok

Georok-Konzert!



Diese drei Georoks konnte ich weder mit der Pokémon-Nahrung noch mit Räucherbällen dazu bewegen, ihren Standort aufzugeben – in dieser Situation konnte also nur die Pokéflöte helfen! Mit ihrer Hilfe gelang mir ein äußerst seltenes Foto, das der Professor mit Bonuspunkten belohnte. Genaueres zu dieser Aufnahme findet ihr im Abschnitt **„Bonus-Bilder"** auf den **Seiten 28–33**!



Karpador

Im Trockendock!



Im Fluss lebten viele Karpadors, die ich mit der Pokémon-Nahrung oder den Räucherbällen zu einem waghalsigen Sprung veranlassen konnte. Bei besonders punkteträchtigen Sprüngen zogen die Karpadors einen Funkenschweif hinter sich her! Hatte ich zu Beginn meiner Reise jedoch ein Karpador mit einem Räucherball zum Menki am Ufer befördert, lag dieses Pokémon nun am linken Ufer auf dem Trockenen! Ich bewarf es mit einem Räucherball und musste mich auf eine Überraschung gefasst machen...





Größe: 420
Pose: 1.200
Technik: x 2 **GESAMT: 3.240**



Garados

Späte Rache!



Nachdem ich das am Ufer liegende Karpador mit einem Räucherball getroffen hatte, wurde es wütend! Es sprang in den gegenüberliegenden Wasserfall und entwickelte sich zu einem beeindruckenden Garados! Das Garados machte einen erstaunten Gesichtsausdruck, wenn ich es mit einem gezielten Räucherball traf und anschließend fotografierte. Wenn ich es allerdings in dem Augenblick knipste, in dem es eine Wasserfontäne auf mich nieder regnen ließ, war Professor Eich höchst zufrieden und gab mir den Highscore!





Größe: 970
Pose: 1.350
Technik: x 2 **GESAMT: 4.640**



Größe: 560
Pose: 1.000
Technik: x 2 **GESAMT: 3.120**



Sterndu

Umlaufbahn!

Über den Stromschnellen erblickte ich drei Sterndus. Damit sie mir folgten, musste ich ein Foto von ihnen knipsen, selbst wenn es mir nicht allzu viele Punkte einbrachte. Nachdem ich ein Sterndu fotografiert hatte, kreiste es mit hoher Geschwindigkeit um das Zero-One-Mobil. Um es richtig ins Bild zu bekommen, benötigte ich also viel Übung. (Eine Aufnahme von allen drei Sterndus war fast unmöglich!)

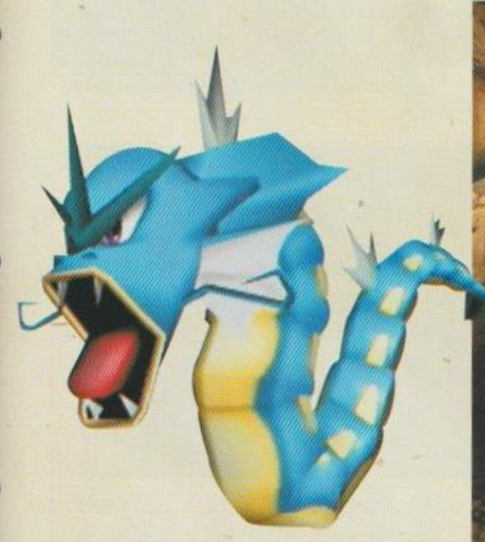


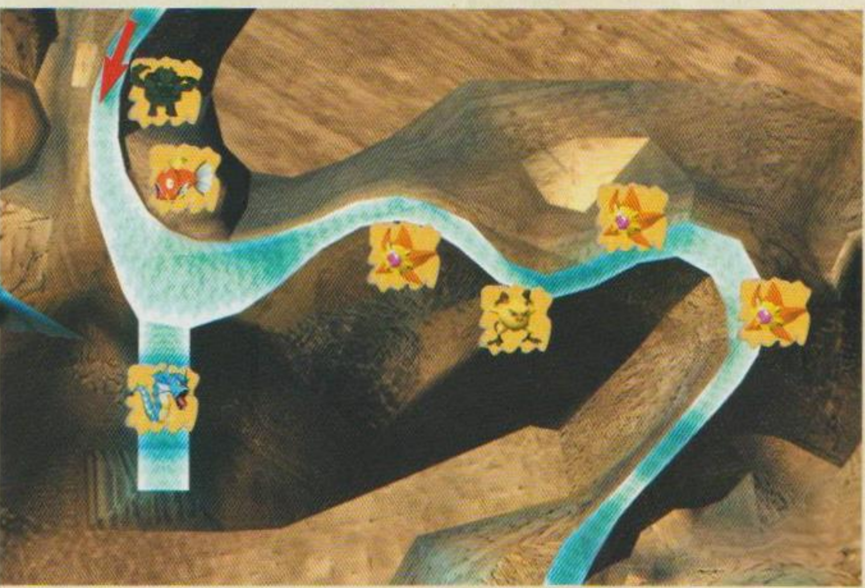
Menki

Hübsch, aber nutzlos!

Auf der rechten Seite der Stromschnellen erwartete mich ein weiteres Menki. Ich konnte es weder mit der Pokémon-Nahrung noch mit einem Räucherball beeindrucken. Sogar die Pokéflöte zeigte keine Wirkung! Dieses Pokémon war zwar aus der Ferne schön anzuschauen, für ein hoch bewertetes Foto gab es allerdings nicht das richtige Motiv ab!



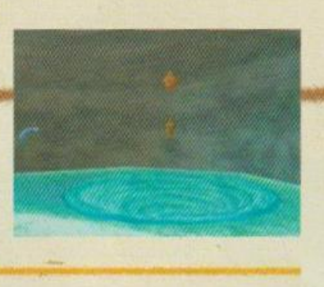






Starmie

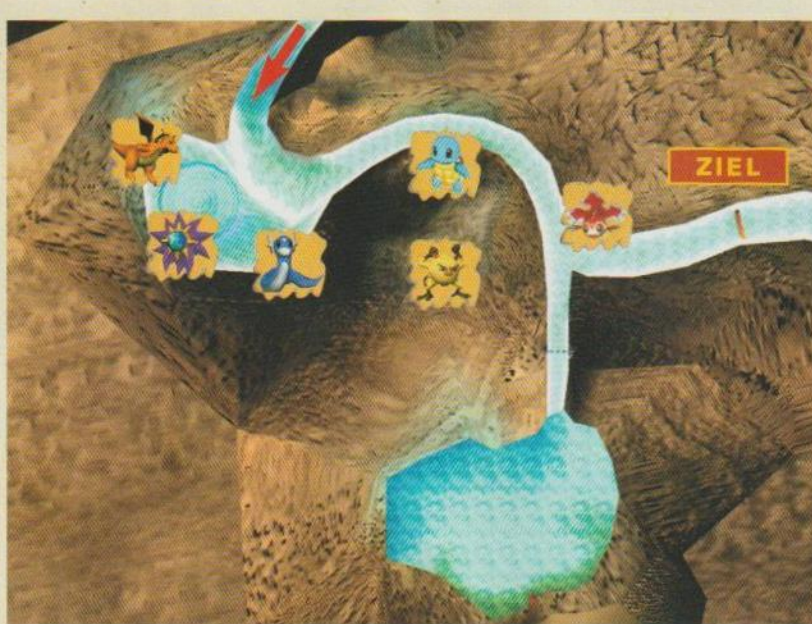
Auf und davon!



Größe: 830
Pose: 700
Technik: x 2 **GESAMT: 3.060**

Die Sterndus, die ich auf meinem Weg über den reißenden Fluss um mich kreisen ließ, stürzten sich am Ende der Stromschnellen in einen Strudel und entwickelten sich! Heraus kamen ein oder mehrere Starmies, je nachdem, wie viele Sterndus ich vorher um mich herum versammelt hatte. An dieser Stelle musste ich mich besonders beeilen, um einen punkteträchtigen Schnappschuss einzufangen. Nach einem kurzen Augenblick verschwanden die Starmies nämlich über die nächste Bergkuppe!







Dragoran

Ein Drache im Whirlpool!





In dem Strudel, aus dem sich die Starmies erhoben hatten, lebte ein Dragoran! Um dieses außergewöhnliche Pokémon über die Wasseroberfläche zu locken, musste ich erst vier Räucherbälle in den Strudel werfen. Der Strudel blitzte stets kurz auf, wenn ich einen Treffer gelandet hatte.
Die vielen Großaufnahmen dieses faszinierenden Inselbewohners waren aber auf jeden Fall die Mühe wert! Die meisten Punkte vergab der Professor für ein fliegendes Dragoran, das genau in die Kamera schaute.



Größe: 1.000
Pose: 1.200
Technik: x 2 **GESAMT: 4.400**



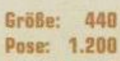
Dratini

Zitteraal?





An dieser Stelle war es besonders einfach, Dratinis vor die Linse zu bekommen. Ich lockte sie mit der Pokémon-Nahrung oder Räucherbällen und drückte auf den Auslöser, sobald sie sich in der Luft befanden. Wenn ein Dratini einen glitzernden Schweif hinter sich herzog, war die Punktzahl besonders hoch!



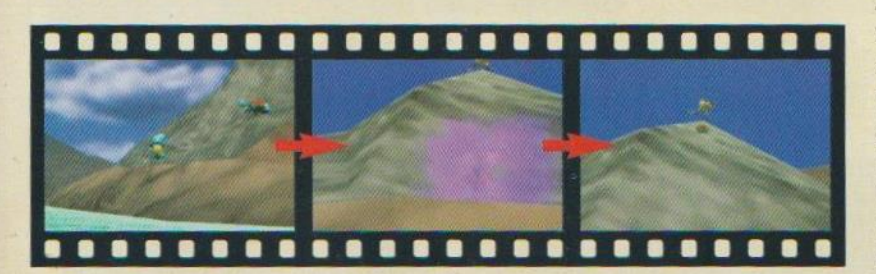
Größe: 440
Pose: 1.200
Technik: x 2 **GESAMT: 3.280**



Schiggy

Räucherball-Bowling!





An dieser Stelle konnte ich kein gutes Schiggy-Foto machen. Als ich allerdings zwei der drei Schiggys auf den Gipfel des Berges zu rasen sah, ging mir ein Licht auf! Ich warf einen Räucherball auf das letzte Schiggy. Wenn ich im richtigen Winkel geworfen hatte, raste auch dieses Pokémon in Richtung Gipfel und traf das Menki, das sich dort aufhielt...



Größe: 880
Pose: 1.250
Technik: x 2 **GESAMT: 4.260**



Menki

Ein Wüterich!



Ich hatte das Menki mit dem Schiggy-Geschoss genau getroffen und es fiel auf der anderen Seite des Berges auf einen Felsvorsprung. Wenn ich einen Räucherball auf das Menki warf, hob es ab und segelte durch die Luft. Professor Eich nannte diese Pose „ein tieffliegendes Menki" und gab mir eine hohe Punktzahl für die Fotografie! Wenn ich das Menki richtig mit dem Räucherball traf, landete es übrigens auf einem Schalter! Wozu dieser Schalter nützlich war, erzählte mir Professor Eich erst, nachdem ich das Ende des Tals erreicht hatte!



Goldini

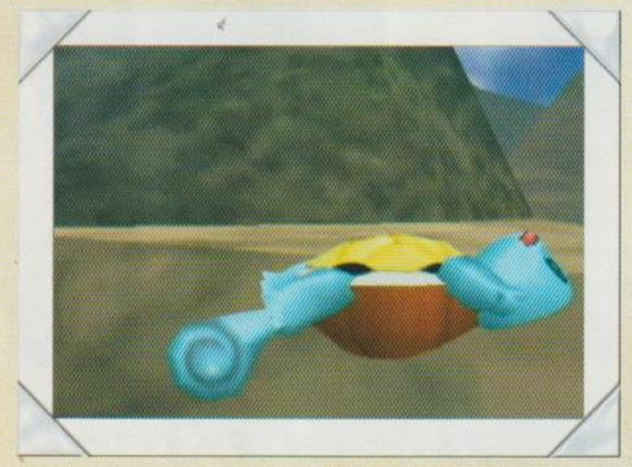
Seltener Schwimmer!




Goldinis waren schwer zu erwischen, obwohl sie fast im gesamten Fluss vorkamen. Wenn ich Pokémon-Nahrung oder Räucherbälle ins Wasser warf, tauchte meistens ein Karpador aus den Fluten auf! Trotzdem musste ich jederzeit darauf gefasst sein, ein Goldini vor das Objektiv zu bekommen. Reagierte ich schnell genug, konnte ich, vor allem in den ruhigen Gegenden am Anfang und am Ende des Tals, ein reizvolles Foto knipsen!

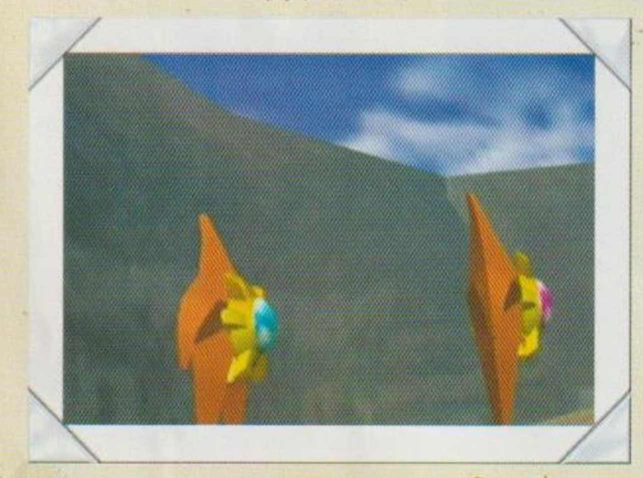


Tal-Galerie



Schiggy ist k.o.!

Jump for Joy!



Sterndus in Reih und Glied!



Menki betätigt den Schalter!

HIGH-SCORES DER PROGRAMMIERER

(Ohne Bonus-Bilder, inkl. bestmöglicher Pose!)

Pokémon	Score	Pose
Schiggy	5.070	1.100
Karpador	4.400	1.200
Menki	4.500	1.250
Kleinstein	4.000	1.000

Pokémon	Score	Pose
Sandan	4.990	1.000
Georok	4.400	1.200
Sandamer	4.800	1.400
Garados	4.680	1.350

Pokémon	Score	Pose
Sterndu	3.730	1.000
Starmie	4.380	1.000
Dragoran	4.400	1.200
Dratini	4.400	1.200
Goldini	4.400	1.200



Hallo Todd +++ Um den Extraweg am Ende des Tals zu öffnen, musst du das letzte Menki mit dem Schiggy von der Bergkuppe kegeln und es dann mit einem Räucherball auf den Schalter befördern +++ Gelingt es dir, wirst du von mir einen attraktiven Spezialauftrag erhalten: Du musst die sechs Pokémon-Zeichen der Insel finden und fotografieren +++ Alle Tipps zu diesem wichtigen Auftrag erhältst du in meinem Extra-Bericht auf der Seite 95

Im Zeichen der Pokémon!



Während meiner Reise kreuz und quer über die ganze Insel sind mir besondere Zeichen aufgefallen, die sehr an Pokémon erinnern +++ Natürlich bin ich im Umgang mit der Kamera nicht halb so begabt wie du, Todd - deshalb überlasse ich es dir, Aufnahmen dieser seltsamen Symbole zu machen +++

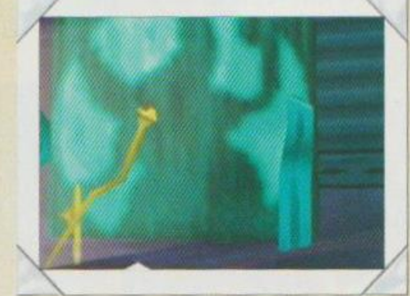
Strand



Die im Strandgebiet herrschenden subtropischen Temperaturen und die hohe Luftfeuchtigkeit bewirken, dass selbst massive Felsblöcke von moosartigen Pflanzen bewachsen sind. Gleich zu Beginn des Levels befindet sich auf der linken Seite eine Felsformation. Bei näherer Betrachtung fällt dem aufmerksamen Beobachter auf, dass diese Felsen stark an ein Kingler erinnern!

Tunnel

Gelingt es dir, Zapdos zu entdecken, wird dessen unglaubliche Elektro-Energie den alten Generator wieder in Gang setzen. Wenn du nun noch ein Stück weiter fährst, kannst du, kurz nachdem du die beiden Elekteks passiert hast, eine auf die Wand projizierte Gestalt entdecken. Dieser Schatten gleicht einem Pinsir und ist es allemal wert, fotografiert zu werden!



Vulkan



Gleich zu Beginn des Levels kannst du einige Gallopas sehen, die vor einem Krater stehen. Wirf einen Räucherball in den Krater! Der Rauch, der aufsteigt, stellt das nächste Symbol dar, denn er erinnert an ein Smogon. Mach schnell ein Bild davon, bevor sich das Zeichen, im wahrsten Sinne des Wortes, wieder in Luft auflöst!

Fluss



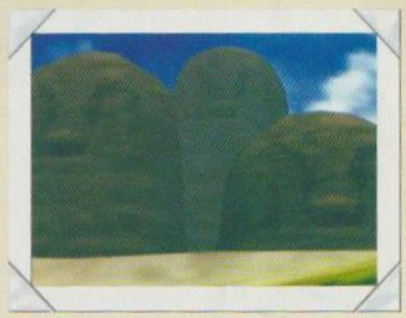
Das giftige Puder, das Giflor ausströmt, vernebelt den Blick auf das Zeichen in diesem Level. Doch spielst du die Flöte, verziehen sich die giftigen Dämpfe und der Blick auf ein Tragosso-ähnliches Gebilde (oberhalb des Giflors) wird frei. Beachte: Nur wenn die giftigen Nebelschwaden verschwunden sind, kannst du von dem Tragosso ein Bild machen!

Höhle

Wenn du in der Höhle zu dem Tümpel gelangst, an dessen Rand sich ein Ultrigaria befindet, solltest du dich umschauen. Dann entdeckst du glitzernde Punkte an der Wand. Mache rasch ein paar Bilder von den wie Sterne funkelnden Punkten – nach dem Entwickeln tut sich dann Überraschendes: Du hast das Mewtu-Zeichen aufgenommen!



Tal



Gleich zu Beginn des Tals kannst du in nördlicher Richtung am Horizont ein kleines Gebirge entdecken. Dieses Gebirge stellt das letzte Zeichen dar. Es hat nämlich die Gestalt eines Digdris. Schieß ein Foto davon, begebe dich zu mir zurück und ich werde dich dafür belohnen, dass es dir gelungen ist, alle Symbole zu entdecken!

Das seltenste Pokémon: Mew!

Nachdem es mir gelungen war, von allen sechs Pokémon-Zeichen Bilder zu machen, öffnete Professor Eich mir den Weg zur Farben-Wolke! Die Farben-Wolke ist die Heimat des wohl seltensten Pokémon überhaupt: Mew. Ich hatte zwar viel Zeit, ein schönes Bild von Mew zu machen, doch ich musste hier alle erlernten fototechnischen Tricks einsetzen, um eine Höchstpunktzahl von Professor Eich zu erhalten.
Nachfolgend habe ich die einzelnen Schritte und Tricks aufgeschrieben, die mir dabei halfen, ein grandioses Foto von Mew zu schießen!




1. Mew erschien zunächst geschützt von einem grünschimmernden Elektrofeld, das aufgrund seiner Strahlung keine Fotos zuließ. Es bewegte sich mit dem Elektrofeld vor und zurück. Ich musste das Feld zunächst mit dem Räucherball oder der Pokémon-Nahrung dreimal treffen.




2. Wow, jetzt wurde es knifflig! Nach dem dritten Treffer hatte sich das grüne Elektrofeld in ein gelbes verwandelt. Es war nun schneller geworden und tauchte scheinbar aus dem Nichts heraus auf, um sehr schnell vorbei zu gleiten. Ich gab nicht auf und steigerte meine Konzentration!




3. Dreimal musste ich das gelbe Elektrofeld treffen, damit Mew es verließ. Jetzt konnte ich endlich Bilder von Mew machen! Leider war es zu weit entfernt und drehte mir ständig den Rücken zu. Auf diese Weise erhielt ich zwar Bilder von Mew, aber die Punktzahl war noch nicht zufriedenstellend. Da musste es doch noch einen Trick geben?!

4. Klar, die Lösung war ganz einfach! Ich musste Mew mit dem Räucherball oder der Pokémon-Nahrung treffen, damit es sich drehte und dann kurz stehen blieb. Aber ein Treffer allein genügte nicht, denn dann verharrte es nur für wenige Sekunden. Ich musste es mehrmals treffen und mich langsam heranpirschen. Dann konnte ich Mew in tollen Posen ablichten und auf Punktejagd gehen. Um den absoluten Top-Score zu erreichen, musste ich darauf achten, dass alle Körperteile des seltensten aller Pokémon groß und möglichst vollständig auf dem Bild zu sehen waren!



Größe: 1000 **x Bonus:** 2.500
Pose: 1.500
Technik: x 2 **GESAMT: 10.000**

Pokédex



Pokédex



Bevor ihr euch in die teils gefährlichen und noch unerforschten Gebiete der Pokémon-Insel hinaus wagt, könnt ihr euch im folgenden Pokédex über jedes einzelne Pokémon informieren. Denn wer gut auf die abenteuerliche Fotosafari vorbereitet ist, der hat große Vorteile! So ist es zum Beispiel wichtig, die Verhaltensweisen eines Pokémon zu kennen oder zu wissen, auf welche Reize es reagiert. Nur auf diese Weise könnt ihr sicherstellen, dass ihr den Pokémon-Report mit erstklassigen Bildern bereichert!

Typ/Größe/Gewicht

Hier stehen der Typ, die Größe und das Gewicht des Pokémon.

Nummer und Name

Hier stehen die Nummer und der Name des Pokémon. So seid ihr immer auf dem Laufenden und könnt (z.B. bei Fragen eurer Freunde) Auskunft geben!

Fundort

Die meisten hier lebenden Pokémon sind nur in einem bestimmten Bereich der Pokémon-Insel anzutreffen. Doch es gibt auch einige wenige, die in mehreren Gebieten auftauchen. Folglich steht an dieser Stelle der Fundort eines Pokémon. Die Farbkennung der Orte und der Rahmen entspricht den Levelbeschreibungen ab S. 35.

- Strand
- Tunnel
- Vulkan
- Fluss
- Höhle
- Tal

Pokémon

Natürlich bringt es nicht viel, wenn ihr alle Namen, Nummern und Maße auswendig kennt, das Pokémon aber noch nie gesehen habt. Deshalb findet ihr hier jeweils eine Illustration des Pokémon. Wer es dann „live" sehen möchte, der muss sich auf die Pokémon-Insel begeben. Vielleicht gelingt es euch ja auch, ein tolles Foto zu schießen!



Dieses Elektro-Pokémon lebt in verschiedenen Abschnitten der Insel und reagiert manchmal ganz ungewöhnlich auf die Ausrüstung des Fotografen. Besonders der gewaltige Donnerschock, den es auslöst, kann für Überraschungen sorgen – allerdings ist dies auch eine gute Gelegenheit, spektakuläre Fotos von Pikachu zu schießen.

Informationen

Hier geht es endlich „ans Eingemachte"! Alle Informationen, die ein angehender Fotograf benötigt, um seine Models kennen zu lernen, stehen in dieser Box. (Hier findet ihr sogar Hinweise zu Eigenarten des jeweiligen Pokémon.) Das ist wichtig, um sich peinliche oder gar gefährliche Situationen auf der Insel zu ersparen. Zwar sind die meisten Pokémon durchaus friedlich, doch wenn ihr sie z.B. erschreckt, könnte es dazu führen, dass sie ihr Revier verteidigen wollen. Also ist es besser, ihr wisst genau, wem ihr gegenübertretet!

Hilfsmittel

Diese Symbole zeigen euch, ob das jeweilige Pokémon darauf reagiert oder nicht. Es gibt drei Symbole: Für die Pokémon-Nahrung, den Räucherball und natürlich die Pokéflöte.





#01 Bisasam

Fundort: *Fluss/Höhle*
Typ: *Pflanze/Gift*
Größe: *0,7 m* Gewicht: *6,9 kg*

Bisasam ist ein Pokémon, das zu den zwei Element-Typen Pflanze und Gift gehört. Da sich Bisasam gerne am Flussufer versteckt, muss man schon die Pokémon-Nahrung oder einen Räucherball einsetzen, um es herauslocken und ein gutes Foto schießen zu können.



#04 Glumanda

Fundort: *Vulkan*
Typ: *Feuer*
Größe: *0,6 m* Gewicht: *8,5 kg*

Dieses putzige Kerlchen findet man im Gebiet des Vulkans. Dort fühlt es sich dank der enormen Hitze am wohlsten und ist dann auch relativ einfach zu fotografieren. Manchmal kann man sogar eine ganze Meute Glumandas antreffen. Kommt dieses Pokémon mit Feuer bzw. Lava in Kontakt, dann entwickelt es sich zu Glutexo!



#05 Glutexo

Fundort: *Vulkan*
Typ: *Feuer*
Größe: *1,1 m* Gewicht: *19 kg*

Glutexo ist weitaus aggressiver als das Glumanda, aus dem es sich entwickelt hat. Auch Glutexo bevorzugt wärmere Gefilde und ist deshalb in der Gegend des Vulkans anzutreffen. Aber Vorsicht: Es verteidigt sein Revier bzw. seinen Lava-Tümpel mit äußerster Konsequenz und neigt dazu, lauthals zu schreien, wenn man ihm zu nahe kommt!



#06 Glurak

Fundort: *Vulkan*
Typ: *Feuer/Flug*
Größe: *1,7 m* Gewicht: *90,5 kg*

Durch intensiven Kontakt mit Hitze, Feuer und Lava wird Glutexo sich zu Glurak weiterentwickeln. Die muskulösen Schwingen, der mächtige Feueratem und das hitzköpfige Temperament dieses Pokémon machen es zu einem gefährlichen Fotomotiv. Man sollte deshalb sehr vorsichtig sein, wenn man ein Bild von Glurak schießen will!



#07 Schiggy

Fundort: *Tal*
Typ: *Wasser*
Größe: *0,5 m* Gewicht: *9 kg*

Von diesem sehr scheuen Pokémon sieht man oftmals nur den Panzer an der Wasseroberfläche. Räucherbälle oder Pokémon-Nahrung locken es jedoch aus dem Wasser heraus – und spielt man dann noch die Pokéflöte, dann verliert Schiggy schnell seine Schüchternheit und lässt sich in punkteträchtiger Pose ablichten!



#11 Safcon

Fundort: *Fluss*
Typ: *Käfer*
Größe: *0,7 m* Gewicht: *9,9 kg*

Bewegungslos in den Baumwipfeln der Flusslandschaft verharrend, ist die Safcon-Kolonie leicht ausfindig zu machen. Wird ein Safcon von einem Räucherball getroffen, dann lässt es sich an einem Faden herunter und bleibt über der Wasseroberfläche hängen. Schwieriger ist es, mehrere Safcons zu treffen, um diese auf einmal fotografieren zu können.

Pokédex

#12 Smettbo



Fundort:
Strand
Typ:
Käfer/Flug
Größe: *1,1 m* Gewicht: *32 kg*

Nachdem es eine Weile als Safcon in kokonähnlichem Zustand gelebt hat, entwickelt sich dieses Pokémon zu einem farbenprächtigen Smettbo. Ein Smettbo ist nicht leicht zu fotografieren, da es sich so sehr über sein Dasein freut, dass es wild herumflatternd die Sonne begrüßt und jedes Blümchen besucht.

#14 Kokuna



Fundort:
Tunnel
Typ:
Käfer/Gift
Größe: *0,6 m* Gewicht: *10 kg*

Ähnlich wie Safcons hängen Kokunas an seidenen Fäden an der Decke. Sie scheuen allerdings das Licht und leben deshalb lieber in dunklen Höhlen und Tunnels. Um ein Kokuna in Bodennähe zu locken, muss man deshalb den Tunnel erschüttern. Hierzu eignet sich besonders eine heftige Explosion...

#16 Taubsi



Fundort:
Strand
Typ:
Normal/Flug
Größe: *0,3 m* Gewicht: *1,8 kg*

Die Taubsis haben den Strand der Pokémon-Insel zu ihrer Heimat gemacht. Friedlich fliegen diese Pokémon auf Nahrungssuche umher. Doch wehe, man nähert sich einem Taubsi-Nest! In einem solchen Fall verursacht dieses Pokémon einen Windstoß, dem man unter allen Umständen aus dem Weg gehen sollte. (Natürlich erst, nachdem man ein Foto gemacht hat!)

#25 Pikachu™



Fundort:
Strand/Tunnel/Fluss/Höhle
Typ:
Elektro
Größe: *0,4 m* Gewicht: *6 kg*



Dieses Elektro-Pokémon lebt in verschiedenen Abschnitten der Insel und reagiert manchmal ganz ungewöhnlich auf die Ausrüstung des Fotografen. Besonders der gewaltige Donnerschock, den es auslöst, kann für Überraschungen sorgen – allerdings ist dies auch eine gute Gelegenheit, spektakuläre Fotos von Pikachu zu schießen.

#27 Sandan



Fundort:
Tal
Typ:
Boden
Größe: *0,6 m* Gewicht: *12 kg*

Sandans gehen für gewöhnlich jedem Ärger aus dem Weg und buddeln sich deshalb tief in den Boden ein. Sie schauen aus ihren Erdlöchern nur hervor, wenn der Boden über ihnen erschüttert wird. Hier muss man schnell reagieren, denn ein Sandan vergräbt sich oft rascher, als man den Auslöser der Kamera drücken kann!

#28 Sandamer



Fundort:
Tal
Typ:
Boden
Größe: *1 m* Gewicht: *29,5 kg*

Sandamer entwickelt sich aus dem etwas kleineren Sandan und besitzt kräftige, schaufelähnliche Krallen. Da es noch scheuer ist als ein Sandan, vergräbt es sich mit seinen Krallen in die Tiefen des Erdreiches, sobald es auch nur den Hauch einer Gefahr spürt. Nicht einfach für einen Fotografen auf Motivsuche!





#37 Vulpix

Fundort: Vulkan

Typ: Feuer

Größe: 0,6 m Gewicht: 9,9 kg

Dieses Feuer-Pokémon hat die Eigenart, sich bei der kleinsten Provokation schüchtern zurückzuziehen. Doch der Pokémon-Nahrung kann es nicht widerstehen! Lockt man es mit den schmackhaften Leckerlis, dann vergisst Vulpix seine Angst und stürzt sich auf die Nahrung. Das ist dann der geeignete Moment, um ein tolles Bild zu schießen!



#39 Pummeluff

Fundort: Höhle

Typ: Normal

Größe: 0,5 m Gewicht: 5,5 kg

Trotz anderslautender Behauptungen sind die Pummeluffs begnadete Sänger! In der Höhle fühlen sie sich aufgrund der einmaligen Akustik daher pudelwohl. Wer genau schaut, kann kurz vor Ende der Höhle eine Bühne finden, auf der die Pummeluffs nur allzu gerne auftreten würden. Vielleicht sollte man sie aber vorher vor ihren Verfolgern retten!?



#41 Zubat

Fundort: Tunnel/Höhle

Typ: Gift/Flug

Größe: 0,8 m Gewicht: 7,5 kg

Dieses Pokémon hat keine Augen und orientiert sich deshalb in den Tunnels und Höhlen der Insel ausschließlich mit seinen angeborenen Ultraschall-Fähigkeiten. Da Zubats keine Minute stillhalten können und ständig umherflattern, ist es nicht ganz leicht, ein tolles Bild von ihnen zu machen.



#45 Giflor

Fundort: Fluss

Typ: Pflanze/Gift

Größe: 1,2 m Gewicht: 18,6 kg

Giflor hat die perfekte Tarnung angelegt, doch gute Beobachter erkennen es am Giftpuder, das es ausstößt. Meist verharrt es bewegungslos, doch wenn die Pokéflöte ertönt, dann muss es sich zur Musik bewegen. Fröhlich tanzend posiert es vor dem Fotografen und lässt sich ablichten!



#50 Digda

Fundort: Tunnel

Typ: Boden

Größe: 0,2 m Gewicht: 0,8 kg

Digda ist ein Boden-Pokémon, das sich unter der Erde fortbewegt. Schaut es gelegentlich aus seinen Erdlöchern heraus, dann geschieht das blitzartig. Man sagt auch, dass Digdas manchmal in Rudeln leben und weitverzweigte Tunnelsysteme graben.



#51 Digdri

Fundort: Tunnel

Typ: Boden

Größe: 0,7 m Gewicht: 33,3 kg

Digdri entwickeln sich aus einer Gruppe von drei Digdas, die einen Bund fürs Leben schließen. Diese Nutzgemeinschaft ist etwas aggressiver als ein Digda und schaut deshalb immer böse, wenn sie aus einem der zahlreichen Erdlöcher hervorlugt.



#52 Mauzi

Fundort: Strand

Typ: Normal

Größe: 0,4 m Gewicht: 4,2 kg

Mauzi findet man am Strand häufig im Gebüsch. Dort lauert es auf ausgewachsene Taubsis, doch auch deren Nester sind in Gefahr, wenn sich Mauzi in der Nähe befindet. Da sich die Taubsis wehren und ihre Nester beschützen wollen, kann es zu heftigen Kämpfen kommen, bei denen Mauzi mitunter das Nachsehen hat.



#54 Enton

Fundort: Fluss

Typ: Wasser

Größe: 0,8 m Gewicht: 19,6 kg

Anmutig (und das, obwohl es ein 19,6 kg schweres, entenähnliches Wesen ist) taucht und schwimmt dieses Pokémon in den Flüssen umher. Hervorlocken kann man es mittels Pokémon-Nahrung oder mit einem gut gezielten Räucherball. Dann springt es aus dem Wasser heraus und gibt sogar Töne von sich!



#56 Menki

Fundort: Tal

Typ: Kampf

Größe: 0,5 m Gewicht: 28 kg

Dieses aggressive Kampf-Pokémon ist außerordentlich leicht reizbar! Hat man es erst einmal in Rage gebracht, ist es fast unmöglich, Menki wieder zu beruhigen. Es hält sich bevorzugt an felsigen Ufern und auf Felsplateaus auf. Von dort brüllt es dann zornig jeden an, der sich ihm nähert.



#58 Fukano

Fundort: Vulkan

Typ: Feuer

Größe: 0,7 m Gewicht: 19 kg

Das wie ein Schoßhündchen aussehende Fukano fühlt sich in den heißen Lavagruben des Vulkan-Gebietes am wohlsten. Dort versteckt es sich tief in der Lava und ist nur mit einem Räucherball herauszulocken. Es bellt stets laut vor Freude, wenn man ihm etwas Pokémon-Nahrung zuwirft.



#59 Arkani

Fundort: Vulkan

Typ: Feuer

Größe: 1,9 m Gewicht: 155 kg

Die Weiterentwicklung des Fukano ist das legendäre Arkani. Es widersteht unglaublichen Temperaturen und fühlt sich wie Fukano in tiefen Lavatümpeln richtig wohl. Seine imposante und majestätische Statur wirkt auf den Fotos sehr, sehr gut – allerdings ist Arkani leider nur sehr selten anzutreffen. Man muss schon ganz genau Ausschau halten, um eines zu finden!



#60 Quapsel

Fundort: Fluss

Typ: Wasser

Größe: 0,6 m Gewicht: 12,4 kg

Dieses Pokémon kann, wie eine Amphibie, sowohl an Land als auch im Wasser leben. Man merkt aber sofort, dass es sich im kühlen Nass am liebsten aufhält. Ist es erst einmal vom Ufer aus ins Wasser gesprungen, verhält es sich wie ein frischverliebtes Seepferdchen und vollführt die tollsten akrobatischen Einlagen!





#70 Ultrigaria

Fundort: *Höhle*

Typ: *Pflanze/Gift*

Größe: *1 m* Gewicht: *6,4 kg*

Das Pflanze-/Gift-Pokémon Ultrigaria bezieht seine Nahrung aus den giftigen Tümpeln der Höhle. Man kann es mit einem Räucherball oder der Pokémon-Nahrung aus dem Gleichgewicht bringen. Wenn es dann stolpert und ins Wasser fällt, tut sich etwas Faszinierendes: Ultrigaria entwickelt sich weiter zu einem neuen Pokémon!



#71 Sarzenia

Fundort: *Höhle*

Typ: *Pflanze/Gift*

Größe: *1,7 m* Gewicht: *15,5 kg*

Wenn es gelingt, ein Ultrigaria ins Wasser zu bugsieren, dann entwickelt es sich zu einem Sarzenia. Dieses Pokémon ist größer und bewegt sich auf und ab, um auf diese Weise Insekten zu ködern, die es dann mit viel Appetit verspeist!



#74 Kleinstein

Fundort: *Tal*

Typ: *Gestein/Boden*

Größe: *0,4 m* Gewicht: *20 kg*

Kleinstein bevölkert die steinigen Gebiete des Tals auf der Pokémon-Insel. Es klettert für gewöhnlich an den steilen Uferwänden herum. Man kann es aber mit einem gezielten Treffer des Räucherballs auf den Boden befördern, auf dem es sich dann in coolen Posen ganz leicht – und vor allem von vorn – ablichten lässt.



#75 Georok

Fundort: *Tal*

Typ: *Gestein/Boden*

Größe: *1 m* Gewicht: *105 kg*

Wie man unschwer erkennen kann, handelt es sich bei Georok um die weiterentwickelte Form von Kleinstein. Die Georoks haben eine Affinität für die Klänge, die aus der Pokéflöte kommen. Sobald sie die Musik vernehmen, beginnen sie mit einem seltsamen Tanz, der die Erde erbeben lässt. Ein spektakuläres Ereignis, das man auf jeden Fall fotografieren sollte!



#78 Gallopa

Fundort: *Vulkan*

Typ: *Feuer*

Größe: *1,7 m* Gewicht: *95 kg*

Dieses Pokémon hat eine feurige Mähne, glühende Hufe und ist nahezu allen Temperaturen gegenüber resistent. Ein ganz heißer Kandidat also für sensationslüsterne Papparazi! Es bäumt sich laut wiehernd auf, wenn man ihm zu nahe kommt. Diese imposante Pose ist allemal einen Eintrag in den Pokémon-Report wert!



#79 Flegmon

Fundort: *Fluss*

Typ: *Wasser/Psycho*

Größe: *1,2 m* Gewicht: *36 kg*

Flegmon ist ein ausgesprochen plumpes und faules Pokémon, das nur auf Pokémon-Nahrung reagiert, die an den Uferrand geworfen wird. Ansonsten lebt es müde watschelnd und ständig gähnend am Ufer des Flusses. Bei sehr warmen Temperaturen kühlt es seinen Schwanz, indem es ihn ganz einfach ins kalte Flusswasser hängt.

Pokédex

#80 Lahmus



Fundort: *Fluss*
Typ: *Wasser/Psycho*
Größe: *1,6 m* Gewicht: *78,5 kg*

Wie bereits erwähnt, lässt Flegmon gerne seinen Schwanz im kühlen Nass baumeln. Das hat üblicherweise zur Folge, dass sich ein Muschas daran festsaugt. Durch diese Symbiose entwickelt sich Flegmon zu einem Lahmus weiter. Lahmus scheint es gar nicht zu mögen, dass ein Muschas „angedockt" hat – doch das hätte es sich vorher überlegen müssen!

#81 Magnetilo



Fundort: *Tunnel*
Typ: *Elektro*
Größe: *0,3 m* Gewicht: *6 kg*

Dieses kleine Elektro-Pokémon schwebt in der Luft und wird von Magnetwellen und elektrischer Strahlung nahezu magisch angezogen. Obwohl es sich langsam bewegt, ist es sehr kamerascheu. Es kann mit Lichtgeschwindigkeit reagieren und dem Fotografen blitzartig den Rücken zuwenden!

#82 Magneton



Fundort: *Tunnel*
Typ: *Elektro*
Größe: *1 m* Gewicht: *60 kg*

Drei Magnetilos verbünden sich und entwickeln sich auf diese Weise zu einem Magneton. Trotz des hohen Gewichts, das durch den Verbund entsteht, schwebt dieses Pokémon schwerelos durch die Luft. Manchmal gibt es ganz seltsame Geräusche von sich, die die Stille im Innern des Tunnels durchdringen.

#84 Dodu



Fundort: *Strand*
Typ: *Normal/Flug*
Größe: *1,4 m* Gewicht: *39,2 kg*

Das doppelköpfige Pokémon rennt wie von der Tarantel gestochen über den prächtigen Strand der Pokémon-Insel. Obwohl es zu den Typen Normal und Flug gehört, kann es nicht fliegen, bewegt sich nur zu Fuß und schnattert munter drauflos. Ein sehr seltsames Wesen, das man nicht alle Tage vor die Linse bekommt!

#88 Sleima



Fundort: *Höhle*
Typ: *Gift*
Größe: *0,9 m* Gewicht: *30 kg*

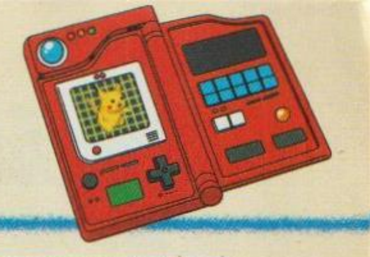
Wenn Giftmüll leben würden und einen Namen hätte, dann würde er Sleima heißen! Sleima hält sich gerne in kleinen Felsnischen und dunklen Ecken auf. Es gibt ständig giftige Substanzen von sich und vollführt mit den Armen seltsame Bewegungen. Bislang konnte noch nicht erforscht werden, warum!

#89 Sleimok



Fundort: *Höhle*
Typ: *Gift*
Größe: *1,2 m* Gewicht: *30 kg*

Sleimok ist die weiterentwickelte Form des Sleima. Es ist größer und weitaus giftiger als ein Sleima. Sleimoks kann man oft in der Nähe von Sleimas entdecken. Auch die Sleimoks bevorzugen dunkle, stickige Felsnischen, in die sie sich bei Bedarf zurückziehen können. Diese Pokémon sind aufgrund ihres giftigen Wesens sehr gefährlich!





#90 Muschas

Fundort:
Fluss
Typ:
Wasser
Größe: *0,3 m* Gewicht: *4 kg*

Bis es vollständig ausgewachsen ist, hält sich ein Muschas aus Sicherheitsgründen ausschließlich in seiner Muschel auf. Muschas' kann man im Fluss finden. Manchmal levitieren sie aus dem Wasser heraus und verweilen einen kurzen Augenblick in der Luft. Diese Pokémon sind oftmals auch in Rudeln anzutreffen!



#91 Austos

Fundort:
Fluss
Typ:
Wasser/Eis
Größe: *1,5 m* Gewicht: *132,5 kg*

Muschas entwickelt sich zu einem Austos weiter, das zu zwei Typen gehört: Wasser und Eis! Es verfügt über eine extrem harte Muschelschale, die auch die stärksten Angriffe abprallen lässt. Trotz seines Gewichts kann auch ein Austos kurzfristig über dem Wasser schweben und lässt sich dann ganz leicht fotografieren.

#93 Alpollo

Fundort:
Tunnel
Typ:
Geist/Gift
Größe: *1,6 m* Gewicht: *0,1 kg*

Man nimmt an, dass dieses Pokémon ursprünglich aus einer anderen Dimension stammt. Alpollo ist für das menschliche Auge nahezu unsichtbar und kann deshalb nur sehr schwer entdeckt werden. Es gibt keine weiteren Informationen zu diesem mysteriösen Pokémon. Wer es fotografieren möchte, sollte sich im Tunnel sehr aufmerksam umschauen!



#101 Lektrobal

Fundort:
Tunnel
Typ:
Elektro
Größe: *1,2 m* Gewicht: *66,6 kg*

Lektrobals genießen die Stille des Tunnels und rollen gemächlich über den Boden. Doch sollte man sich von der Ruhe, die sie ausstrahlen, nicht in die Irre führen lassen. Werden sie gereizt, explodieren diese Pokémon mit einem lautstarken Knall, der durch das gesamte Tunnelsystem schallt!



#109 Smogon

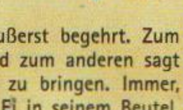
Fundort:
Höhle
Typ:
Gift
Größe: *0,6 m* Gewicht: *1 kg*

Smogon produziert und speichert giftige Gase in seinem Körper, die es dann mit großer Freude versprüht. Durch die endlosen Gänge der dunklen Höhle schwebend, lächelt Smogon ständig. Allerdings vergeht seine gute Laune, wenn es auf der Jagd nach anderen Pokémon mit Räucherbällen beworfen wird...



#113 Chaneira

Fundort:
Strand
Typ:
Normal
Größe: *1,1 m* Gewicht: *34,6 kg*



Dieses Pokémon ist unter Sammlern äußerst begehrt. Zum einen ist es sehr selten anzutreffen und zum anderen sagt man ihm nach, seinem Besitzer Glück zu bringen. Immer, wenn man es trifft, trägt Chaneira ein Ei in seinem Beutel. Was es mit diesem Ei auf sich hat, wurde jedoch noch nicht erforscht!

Pokédex

#115 Kangama



Fundort: *Strand*

Typ: *Normal*

Größe: *2,2 m* Gewicht: *80 kg*

Auch dieses Pokémon trägt etwas in seinem Beutel – es ist aber kein Ei, sondern ein Baby-Kangama. Kangama beschützt sein Kleines mit allen Mitteln und reagiert deshalb sehr gereizt, wenn man seinem Revier zu nahe kommt. Dann läuft es auf den Störenfried zu und brüllt, dass die Erde bebt!

#118 Goldini



Fundort: *Tal*

Typ: *Wasser*

Größe: *0,6 m* Gewicht: *15 kg*

Ganz klar: Goldini fühlt sich im Wasser richtig wohl! Doch manchmal lässt sich dieses mit einem Horn ausgestattete Pokémon zu akrobatischen Luftsprüngen aus dem Wasser heraus verleiten. Diese spektakulär aussehende Aktion sollte man unbedingt fotografieren, denn dafür gibt es jede Menge Punkte!

#120 Sterndu



Fundort: *Tal*

Typ: *Wasser*

Größe: *0,8 m* Gewicht: *34,5 kg*

Dieses Wasser-Pokémon kann mit Leichtigkeit über der Wasseroberfläche schweben. Es hält sich in der Nähe der steilen Wasserfälle des Tals auf und ist sehr neugierig. Einmal mit der Kamera erfasst, nähert es sich dem Fotografen und schwirrt um ihn herum – wer es dann fotografieren will, dem wird leicht schwindlig!

#121 Starmie



Fundort: *Tal*

Typ: *Wasser/Psycho*

Größe: *1,1 m* Gewicht: *80 kg*

Nachdem sich Sterndu zu einem Starmie weiterentwickelt hat, gehört es zu zwei Typen: Wasser und Psycho! Mit einem gewaltigen Juwel in der Mitte des Körpers ausgestattet, ist dieses Pokémon eines der schönsten Wesen im Tal. Man sollte aber nicht zu lange staunen, sondern sofort ein Foto machen: Starmie verschwindet nämlich so schnell wieder, wie es aufgetaucht ist!

#123 Sichlor



Fundort: *Strand*

Typ: *Käfer/Flug*

Größe: *1,5 m* Gewicht: *56 kg*

Sichlor verfügt über rasiermesserscharfe Klingen an den Armen und setzt sie wie Sensen ein, um Gebüsche zu durchqueren. Wer es anlocken will, sollte den Räucherball werfen. Wenn es dann das Gebüsch im Flug verlässt, ist es von Vorteil, die Kamera bereits griffbereit zu haben. Sichlor verweilt nur für wenige Augenblicke still in der Luft und fliegt dann laut schreiend davon.

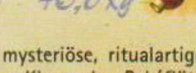
#124 Rossana



Fundort: *Höhle*

Typ: *Eis/Psycho*

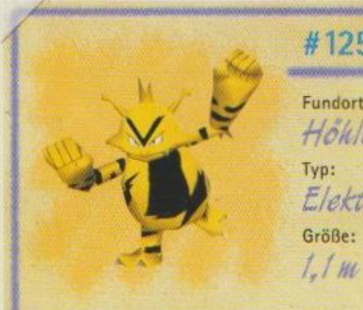
Größe: *1,4 m* Gewicht: *40,6 kg*



Dieses seltsame Pokémon verfällt in mysteriöse, ritualartige Tänze, wenn es den unvergleichlichen Klang der Pokéflöte vernimmt. Ansonsten verhält sich Rossana ruhig und scheint in der Dunkelheit und Stille der Höhle in meditativer Konzentration zu verweilen.



#125 Elektek



Fundort:
Höhle

Typ:
Elektro

Größe: 1,1 m

Gewicht: 30 kg

Elektek wird von elektrischen Energiequellen geradezu magisch angezogen. Es kann jedoch selbst gewaltige Energiemengen erzeugen und sie in geballter Form aus den Fäusten hämmern. Aufpassen sollte man, wenn rote Gegenstände ins Spiel kommen. Elektek reagiert auf diese Farbe äußerst aggressiv!

#126 Magmar



Fundort:
Vulkan

Typ:
Feuer

Größe: 1,3 m

Gewicht: 44,5 kg

Magmar ist ein ganz heißer Kandidat, wenn es darum geht, an einer Meisterschaft im Steine schmelzen teilzunehmen. Die Haut dieses Pokémon glüht regelrecht vor Hitze und aus seinem Mund kann es wahre Feuerfontänen spucken. Außerdem stiehlt es gern die Pokémon-Nahrung anderer Pokémon!

#129 Karpador



Fundort:
Strand/Tunnel/Fluss
Höhle/Tal/Vulkan

Typ:
Wasser

Größe: 0,9 m

Gewicht: 10 kg

Bis zu seiner Weiterentwicklung ist dieses Pokémon eher harmlos. Gemütlich schwimmt es im Wasser und lebt in den Tag hinein. Sein Körper wird durch dicke Gräten geschützt. Obwohl es ein eher unscheinbares Pokémon ist, entwickelt es sich doch zu einem der imposantesten Pokémon weiter – zu Garados!

#130 Garados



Fundort:
Tal

Typ:
Wasser/Flug

Größe: 6,5 m

Gewicht: 235 kg

Garados zählt mit seinen 235 kg zu einem der schwersten Wesen in der Welt der Pokémon. Schon allein seine majestätische Gestalt beeindruckt seine Gegner. Es setzt außerdem in Notsituationen eine verheerende Wasser-Attacke ein, die an Durchschlagskraft nicht zu überbieten ist!

#131 Lapras



Fundort:
Strand

Typ:
Wasser/Eis

Größe: 2,5 m

Gewicht: 220 kg

Auch dieses 220 kg schwere Pokémon zählt – trotz seines enormen Gewichts – zu den eleganten Pokémon. Es kann sehr tief tauchen und sich lange Zeit unter Wasser aufhalten. Deshalb ist es besonders schwierig, ein Bild von Lapras zu machen. Taucht dieses scheue Pokémon auf, sollte man nicht zögern und am Besten gleich eine ganze Fotoserie schießen!

#132 Ditto



Fundort:
Höhle

Typ:
Normal

Größe: 0,3 m

Gewicht: 4 kg

Trotz seiner ungewöhnlichen Gestalt zählt Ditto zu den Pokémon des Typs Normal. Ditto kann die Zellen und die molekulare Struktur seines Körpers so exakt kontrollieren, dass es bei genügend Konzentration die Gestalt seines Gegners annimmt. Diese Möglichkeit zur perfekten Imitation gilt als außerordentliches psycho-biologisches Phänomen!

Pokédex

#133 Evoli



Fundort: Strand

Typ: Normal

Größe: 0,3 m Gewicht: 6,5 kg

Evoli ist ein kleines und putziges Pokémon, das über ganz erstaunliche Fähigkeiten verfügt! Am liebsten verbringt es seine Zeit damit, mit anderen Pokémon herumzutollen. Es reagiert besonders auf leckere Pokémon-Nahrung und liebt die Töne der unvergleichlichen Pokéflöte!

#137 Porygon



Fundort: Fluss

Typ: Normal

Größe: 0,8 m Gewicht: 36,5 kg

Porygon ist ein weiteres, sehr rares Pokémon des Typs Normal. Es besteht aus komprimierten Computerdaten, die ihm seine kristalline Gestalt verleihen. Porygon kann in Flussgebieten zu einem Trick greifen, um unentdeckt zu bleiben: Es tarnt sich und nimmt, einem Chamäleon gleich, die Farbe seiner unmittelbaren Umgebung an!

#143 Relaxo



Fundort: Strand

Typ: Normal

Größe: 2,1 m Gewicht: 460 kg

Relaxo gehört zu den schwersten Pokémon, die bislang entdeckt wurden. Aufgrund seiner etwas korpulenten Gestalt bevorzugt es, sich in den saftigen Wiesen nahe des Strandes auszuruhen. Nur die Klänge der Pokéflöte können es aus seinem Tiefschlaf wecken! Es vollführt dann sogar einen kurzen Tanz... Eine ungewöhnliche Aktion für dieses Dickerchen!

#144 Arktos



Fundort: Höhle

Typ: Eis/Flug

Größe: 1,7 m Gewicht: 55,4 kg

Dieses Pokémon vereinigt die Typklassen Eis und Flug in sich. Arktos ist eines der drei legendären Vogel-Pokémon. Es ist sehr selten und schlüpft aus einem großen Ei, das durch Rossanas Gesänge und Tänze aufgebrochen wird. Sofort nach dem Schlüpfen fliegt es davon und man muss sich mächtig beeilen, um ein gutes Foto zu schießen.

#145 Zapdos



Fundort: Tunnel

Typ: Elektro/Flug

Größe: 1,6 m Gewicht: 52,6 kg

Das zweite Pokémon im Bunde der legendären Vogel-Pokémon ist Zapdos. Auch Zapdos schlüpft aus einem Ei, dessen Schale durch Elektroblitze geknackt wird. Zapdos kann eine unvorstellbar große Menge Energie aus seinem Körper schießen – die ideale Vorgehensweise, um alte Generatoren wieder in Betrieb zu nehmen!

#146 Lavados



Fundort: Vulkan

Typ: Feuer/Flug

Größe: 2 m Gewicht: 60 kg

Das Ei des dritten Vogel-Pokémon kann geöffnet werden, indem es mittels Pokémon-Nahrung oder Räucherball in die Lava geschubst wird. Das majestätische Lavados erscheint nur für kurze Zeit am Firmament des dampfenden und brodelnden Vulkangebietes. Deshalb heißt es auch bei diesem Pokémon: An die Kamera – fertig – los!





#147 Dratini

Fundort: Tal

Typ: Drache

Größe: 1,8 m Gewicht: 3,3 kg

Gertenschlank, anmutig und akrobatisch aus dem Wasser springend präsentiert sich Dratini dem aufmerksamen Beobachter im Tal. Man kann es am besten fotografieren, wenn es sich kurz davor befindet, wieder einzutauchen. Denn dann befindet es sich für wenige Sekunden scheinbar bewegungslos in der Luft.



#149 Dragoran

Fundort: Tal

Typ: Drache/Flug

Größe: 2,2 m Gewicht: 210 kg

Dragoran ist trotz seiner massigen Statur und den kräftigen Armen und Beinen ein naher Verwandter des Dratini. Man findet Dragoran in den Gewässern des Tals und kann es wunderbar ablichten, wenn es für einen kurzen Moment über der Wasseroberfläche schwebt. Danach fliegt es davon und man kommt ihm nie wieder so nahe!

#151 Mew

SENSATION!

Mew endlich fotografiert!

Pokémon-Insel (ppa) – Gestern morgen präsentierten der weltbekannte Pokémon-Forscher Professor Eich und der junge Fotograf Todd der staunenden Öffentlichkeit eine Sensation! Nach jahrelanger Forschung und vielen vergeblichen Versuchen ist es dem Expertenteam endlich gelungen, eine fotografische Abbildung des sagenumwobenen 151. Pokémon Mew anzufertigen!

Prof. Eichs Kommentar: „Ein Foto von Mew in seinem natürlichen Lebensraum – der Farben-Wolke – und dazu in solch einer bestechenden Qualität, das ist wirklich sensationell! Dies ist ein großer Schritt für die Pokémon-Forschung." Der bislang wenig bekannte Fotograf Todd, dem dieser bahnbrechende Schnappschuss gelang, zeigte sich ebenfalls begeistert: „Ich bin stolz und überglücklich, dass ausgerechnet mir ein solch historisches Dokument gelungen ist. Aber ohne die tatkräftige Unterstützung von Prof. Eich und seine genialen Hilfsmittel, die Pokémon-Nahrung und die Räucherbälle, hätte ich es nie geschafft. Dieser Erfolg ermutigt hoffentlich weitere Hobby-Fotografen, ebenfalls auf Pokémon-Bilderjagd zu gehen!"



Pikachu™ NINTENDO64

Pokémon-Trainer,
Nintendo-Fans
und Sammler aufgepasst!
Hier kommt das
Pikachu™ NINTENDO64,
eine wunderschön gestaltete
Special-Edition
des Nintendo®64!
Damit macht es noch mehr Spaß,
in die fantastische Welt
der Nintendo®64-
und Pokémon-Spiele
einzutauchen!

Hier ist sie, die brandneue, abgefahrene Designer-Hardware, von der aus euch kein anderes Pokémon™ als Pikachu™ höchstpersönlich voller Freude anstrahlt, sobald ihr diese außergewöhnlich gestaltete Konsole auspackt!

Und es kommt noch besser: Anstelle eines herkömmlichen Schalters bedient ihr einen Pokéball, und schon beginnen Pikachus Bäckchen vor Freude zu leuchten, wenn der Strom durch die blau-gelbe Konsole und das Elektro-Pokémon fließt! Sagt selbst: Welche Konsole wäre wohl geeigneter, um Pokémon Stadium, Pokémon Snap oder eines der anderen brillanten Nintendo®64-Games zu spielen, als das Pikachu™ NINTENDO64? Im Package der blau-gelben Special Edition steckt außerdem alles andere, was ihr für spannende Videospiel-Abenteuer benötigt: Der blau-gelbe Controller im speziellen Pokémon-Design, der euch volle 360 Grad-Kontrolle über das Spielgeschehen gibt, sowie das Netzteil und die richtigen Anschlusskabel für jeden Fernsehapparat! Einfach korrekt anschließen und schon beginnt der unvergleichliche Spielspaß!

Pokéball los!

Der etwas andere Start-Schalter: Beim Pikachu™ NINTENDO64 müsst ihr den Pokéball nach oben schieben, um die Konsole einzuschalten!

Pokémon Pikachu NINTENDO64™

Es werde Licht!
Sobald eure Konsole in Betrieb ist, beginnen Pikachus Bäckchen zu leuchten!



Pokémon Stadium

Stellt euch mit euren eigenen Pokémon oder den vorhandenen Leih-Pokémon der ultimativen Herausforderung! In verschiedenen Pokémon-Stadien treten die besten Trainer gegeneinander an – und ihr seid dabei! Werdet mit Pokémon Stadium zum größten Pokémon-Trainer aller Zeiten!



Transfer Pak

Mittels Transfer Pak könnt ihr über euer Pokémon Stadium-Modul die Rote, die Blaue und die Special Pikachu Edition von Pokémon™ auf dem heimischen Fernseher spielen!

PRESS HERE TO RESET!

RESET

Pika-Pi!
Das wohl beliebteste aller Pokémon findet sich als Präge-Relief auf dem Pikachu™ NINTENDO64 wieder!

Kitzel mich!
Elegant, zweckmäßig und im Design fast so schön wie italienische Sportwagen! Die Reset-Taste aktiviert ihr, indem ihr Pikachus Pfote nach unten drückt!



High-Scores der Programmierer

Hier findet ihr eine Liste mit den High-Scores, die Nintendos Pokémon-Experten erreicht haben. Wenn ihr eine neue Herausforderung braucht, dann versucht auch, solche Punktzahlen zu erreichen. Aber: Ganz einfach wird das nicht, und nur, wenn alles stimmt, wird Professor Eich euch mit einem High-Score segnen! Diese Liste enthält übrigens auch die High-Scores, die anhand der Bonus-Bilder erreicht wurden. So gab es zum Beispiel bei Pikachu 2.000 Bonuspunkte, wenn es auf Arktos ritt. Daraus erklärt sich die Höchstpunktzahl von insgesamt 8.000 Punkten!

Nr.	Pokémon	Punkte
#01	Bisasam	5.380
#04	Glumanda	5.630
#05	Glutexo	4.400
#06	Glurak	4.380
#07	Schiggy	5.070
#11	Safcon	4.470
#12	Smettbo	4.960
#14	Kokuna	4.540
#16	Taubsi	5.380
#25	Pikachu	8.000
#27	Sandan	4.990
#28	Sandamer	4.800
#37	Vulpix	5.020
#39	Pummeluff	6.480
#41	Zubat	4.330
#45	Giflor	4.620
#50	Digda	3.740
#51	Digdri	4.780
#52	Mauzi	4.400
#54	Enton	4.400
#56	Menki	4.500
#58	Fukano	4.580
#59	Arkani	5.170
#60	Quapsel	5.130
#70	Ultrigaria	4.000
#71	Sarzenia	4.600
#74	Kleinstein	4.000
#75	Georok	5.880
#78	Gallopa	5.170
#79	Flegmon	4.400
#80	Lahmus	4.600
#81	Magnetilo	4.160
#82	Magneton	4.000
#84	Dodu	4.600
#88	Sleima	4.300
#89	Sleimok	4.000
#90	Muschas	4.400
#91	Austos	4.320
#93	Alpollo	4.000
#101	Lektrobal	5.150
#109	Smogon	4.400
#113	Chaneira	4.400
#115	Kangama	4.100
#118	Goldini	4.400
#120	Sterndu	3.730
#121	Starmie	4.380
#123	Sichlor	4.340
#124	Rossana	4.400
#125	Elektek	5.220
#126	Magmar	6.820
#129	Karpador	4.000
#130	Garados	4.680
#131	Lapras	3.430
#132	Ditto	4.940
#133	Evoli	4.500
#137	Porygon	5.560
#143	Relaxo	4.400
#144	Arktos	4.700
#145	Zapdos	4.700
#146	Lavados	4.700
#147	Dratini	4.400
#149	Dragoran	4.400
#151	Mew	10.000

Challenge High-Scores der Entwickler

Die folgende Liste zeigt die Höchstpunktzahlen, die von den Entwicklern aus Japan erreicht wurden. Ihr fragt euch jetzt sicher: „Geht das überhaupt?" Glaubt uns, es ist möglich, aber um solche Punktzahlen im Challenge-Modus zu erhalten, muss man schon mehr als perfekt spielen! Ihr könnt es ja mal ausprobieren...

Feld	Punkte
Strand	4.065.360
Tunnel	2.788.500
Vulkan	2.858.350
Fluss	3.231.760
Höhle	4.102.280
Tal	3.066.560
Farben-Wolke	543.560



WILLKOMMEN IM



Hereinspaziert, Türen schließen und anschnallen – das größte Abenteuer aller Zeiten erwartet euch! Wer Nintendo spielt, ist nicht alleine: Im größten Videospiel-Fanclub Europas wird alles geboten, was das Herz eines Nintendo-Fans begehrt. Ob Club-Magazin, Internet-Homepage oder Telefon-Hotline – überall kann man sich über Nintendo und die vielen Spiele informieren sowie mit den Profis Gedanken austauschen. Ein Angebot, das sich wirklich sehen lassen kann!



CLUB Nintendo

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo!

ALLE ZWEI MONATE findet ihr es bei den meisten Nintendo-Händlern. KOSTENLOS und voller News, Tipps & Tricks! Jedes eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten, jedes neue Spiel wird ausführlich vorgestellt - mit detaillierten Levelkarten, großen Screenshots, interessanten Hintergrundberichten und vielem mehr!



BOOK WARE

Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Ob Super Mario, Yoshi oder Zelda - für die besten Spiele gibt es die Lösungsbücher direkt von den Nintendo-Profis. Vollgepackt mit Levelkarten, Screenshots, Original-Illustrationen, witzigen Beschreibungen und jeder Menge Action & Fun!

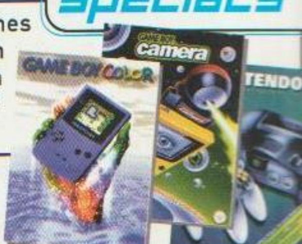
POWER ABO

Wer auf Nummer Sicher gehen und sich das Club Nintendo-Magazin auf keinen Fall entgehen lassen will, sollte „Ja" zum POWER ABO sagen. Für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) kommt das Magazin ein Jahr lang alle zwei Monate direkt zu euch nach Hause! Und das Beste: Der Preis beinhaltet zusätzlich die POWER PRÄMIE, einen exklusiven Nintendo-Artikel nur für Abonnenten!



SPECIALS

Besondere Ereignisse verlangen besondere Maßnahmen! Sei es das langerwartete Erscheinen eines neuen Miyamoto-Spieles oder die Markteinführung einer neuen Konsole: Club Nintendo-SONDERHEFTE erscheinen in unregelmäßigen Abständen und beleuchten jedes Thema mal ernst, mal witzig oder auch als Comic – aber immer mit viel Spaß und Fantasie!



Nintendo online

Eine neue Welt öffnet ihre Pforten - Club Nintendo goes ONLINE!

Die coole Homepage von Nintendo bietet nicht nur tonnenweise News und Infos rund um Nintendo und sämtliche Spiele, sondern auch jede Menge interaktive Games und knifflige Wettbewerbe. Darüberhinaus werden die umfangreiche Spiele-Bibliothek und die Tipps & Tricks-Datenbank fast täglich aktualisiert!

http://www.nintendo.de



HOTLINE

Der heiße Draht zu Nintendo ist (fast) immer für euch da!

Bei Spielefragen: 0 60 26 / 940 940

Bei technischen Fragen: 0130 / 58 06

Für technische Fragen steht euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 0130 / 58 06 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0 60 26 / 940 940 beantwortet.

Informationen zum aktuellen Club Nintendo-Angebot erhaltet ihr telefonisch bei der Nintendo-Konsumentenberatung oder überall dort, wo es Nintendo gibt.



Der Kult geht weiter! Der nächste Pokémon-Knüller für das Nintendo⁶⁴ lädt euch zu einer fantastischen Foto-Safari auf die geheimnisvolle Pokémon-Insel ein! Um euch das Abenteuer zu erleichtern, haben die Spieleprofis von Nintendo all ihre Lösungsvorschläge, Tipps und Tricks im offiziellen Pokémon Snap Spieleberater gesammelt! Mit dieser umfassenden Komplettlösung bleibt kein noch so seltenes Pokémon verborgen, kein Bild ungeknipst und kein Geheimweg unentdeckt!

- Offizielle Levelkarten mit sämtlichen Aufenthaltsorten aller im Spiel enthaltenen Pokémon, Geheimwege und Pokémon-Zeichen!
- Professionelle Strategien für zukünftige Meisterfotografen!
- Ausführlicher Pokédex mit vielen Zusatzinfos!
- Herausfordernde Entwickler-Highscores!







Artikel Nr. 3440740